

The N-GAGE logo is positioned in the upper right quadrant of the image. It features a red 'N' followed by 'GAGE' in white. The background consists of a dark, swirling grid pattern that creates a sense of depth and motion. A horizontal band of red and orange lines cuts across the middle of the image, adding to the dynamic feel.

N-GAGE

Udvidet brugervejledning

NOKIA

CE 168

OVERENSSTEMMELSESERKLÆRING

Vi, NOKIA CORPORATION, erklærer som eneansvarlige, at produktet NEM-4 er i overensstemmelse med bestemmelserne i følgende direktiv fra Ministerrådet: 1999/5/EC. En kopi af Overensstemmelseserklæringen findes på adressen

http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © 2003-2004 Nokia. Alle rettigheder forbeholdes.

Kopiering, overførsel, overdragelse eller lagring af en del eller hele indholdet af dette dokument i nogen form uden forudgående skriftligt tilladelse fra Nokia er ikke tilladt. Nokia, Nokia Connecting People og N-Gage er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Nokia Corporation. Andre produkter og firmanavne, som er nævnt heri, kan være varemærker eller handelsnavne tilhørende deres respektive ejere.

Nokia tune er et lydmærke tilhørende Nokia Corporation.

Dette produkt indeholder software givet i licens fra Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

ENHVER BRUG AF DETTE PRODUKT I OVERENSSTEMMELSE MED DEN VISUELLE STANDARD MPEG-4 ER FORBUDT. DETTE GÆLDER DOG IKKE BRUG I DIREKTE FORBINDELSE MED (A) DATA ELLER INFORMATION, DER ER (i) GENERERET AF OG MODTAGET UDEN BEREKNING FRA EN FORBRUGER, SOM IKKE ER BESKÆFTIGET DERMED I EN VIRKSOMHED, OG (ii) UDELUKKENDE TIL PERSONLIG BRUG, OG (B) ANDEN BRUG, HVORTIL DER FORELIGGER SPECIFIK OG SEPARAT LICENS FRA MPEG LA, L.L.C.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac ©, LZS ©, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425.

Other patents pending.

Hi/fn ©, LZS ©, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. Alle rettigheder forbeholdes. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia udvikler løbende sine produkter. Nokia forbeholder sig retten til at ændre og forbedre de produkter, der er beskrevet i dette dokument, uden forudgående varsel.

Nokia kan under ingen omstændigheder holdes ansvarlig for tab af data eller fortjeneste eller nogen som helst form for specielle, tilfældige, betingede eller indirekte skader, uanset hvordan de er forvoldt.

Oplysningerne i dette dokument leveres "som de er og forefindes". Medmindre det er krævet af gældende lovgivning, stilles der ikke nogen garantier, hverken udtrykkelige eller stiltiende, herunder, men ikke begrænset til, garantier for salgbarhed og egnethed til et bestemt formål, i forbindelse med nøjagtigheden, pålideligheden eller indholdet af dette dokument. Nokia forbeholder sig retten til at ændre dette dokument eller trække det tilbage på et hvilket som helst tidspunkt uden forudgående varsel. Enkelte produkter føres ikke i visse områder. Forhør dig hos din nærmeste Nokia-forhandler.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361499

2. udgave DA

Copyright © 2003-2004 Nokia. All rights reserved.

Inhold

Sikkerhedsforskrifter 6

Generelle oplysninger 8

Standbytilstand 8

Menu 10

Rubrikker med valgmuligheder 11

Online Hjælp..... 11

Navigeringslinje - flytte vandret 11

Handlinger, der er fælles for alle programmer 12

Lydstyrke..... 13

Tilslutning og brug af de medfølgende kabler..... 15

Delt hukommelse 15

Brug af spilkonsollen som telefon..... 17

Opkald 17

Besvarelse af et opkald 19

Log - Opkaldsinfo og generel log..... 21

SIM-bibliotek 24

Hukommelseskort 25

Spil 29

Start af et spil 29

Start af spil for to spillere 29

Start af spil for flere spillere..... 30

Musikafspiller og radio 31

Musikafspiller 31

Radio 33

Brug af radioen 35

Indstillinger 40

Ændring af generelle indstillinger 40

Enhedsindstillinger 40

Opkaldsindstillinger 42

Forbindelsesindstillinger 43

Dato og tid..... 48

Sikkerhed..... 48

Opkaldsspær. (netværkstjeneste) 51

Netværk 52

Indstillinger - ekstraudstyr 52

Kontakter..... 53

Oprettelse af kontaktkort..... 53

Kopiering af kontakter mellem SIM-kortet og
spilkonsollens hukommelse 53

Redigering af kontaktkort 54

Visning af et kontaktkort..... 55

Administration af kontaktgrupper 58

Dataimport 59

Billeder og Skærbillede.....60

Billeder	60
Skærbillede.....	63

RealOne Player™65

Media Guide.....	66
Afspilning af mediefiler.....	66
Afsendelse af mediefiler	67
Ændring af indstillingerne	67

Beskeder69

Beskeder – Generelle oplysninger	70
Skrivning af tekst.....	71
Oprettelse og afsendelse af nye beskeder.....	74
Indbakke – modtagelse af beskeder	79
Mine mapper	83
Postkasse	83
Udbakke	87
Visning af beskeder på et SIM-kort	87
Cell broadcast (netværkstjeneste)	87
Redigering af tjenestekommandoer	88
Beskedindstillinger	88

Profiler.....93

Ændring af profilen.....	93
Tilpasning af profiler.....	93
Profilen Offline	94

Kalender96

Oprettelse af kalenderposter	96
Indstillinger for kalenderalarmer.....	99
Afsendelse af kalenderposter.....	99
Dataimport.....	99

Tilbehør og medie.....100

Foretrukne.....	100
Opgaver.....	101
Regnemaskine	101
Konvertering	102
Noter.....	103
Ur.....	103
Komponist.....	104
Optager	105

Tjenester (XHTML)107

Grundlæggende trin for at opnå adgang	107
Indstilling af spilkonsollen til browsertjenesten	107
Etablering af forbindelse.....	108
Visning af bogmærker.....	109
Søgning	110
Overførsel	111
Afslutning af en forbindelse	112
Browserindstillinger	112

Programmer (Java™)114

Installation af et Java-program	115
---------------------------------------	-----

Java-programindstillinger	116
---------------------------------	-----

Styring – installation af programmer og software 117

Installation af software.....	117
Fjernelse af software.....	119
Visning af hukommelsesforbrug.....	119

Forbindelse 120

Bluetooth-forbindelse	120
Oprettelse af forbindelse mellem spilkonsollen og en computer	125

Synkronisering – fjernsynkronisering	126
--	-----

Fejlfinding..... 128

Spørgsmål og svar	128
-------------------------	-----

Batterioplysninger 132

Vedligeholdelse 133

Vigtige sikkerhedsoplysninger 134

Sikkerhedsforskrifter

Følg nedenstående retningslinjer. Andet kan være farligt og/eller ulovligt. Denne brugervejledning indeholder yderligere oplysninger.

Når du anvender funktionerne i dette produkt, bedes du respektere andres privatliv og overholde gældende love og regler.



Tænd aldrig enheden, hvor der er forbud mod anvendelse af trådløse telefoner, eller hvor brug af enheden kan forårsage forstyrrelser eller være farligt.



TRAFIKSIKKERHEDEN KOMMER ALTID FØRST Brug aldrig en håndholdt enhed under kørslen.



FORSTYRRELSE Ved alle trådløse enheder kan der opstå forstyrrelser, der indvirker på sende- og modtageforholdene.



SLUK MOBILTELEFONEN PÅ HOSPITALER Respekter alle forskrifter og regler. Sluk enheden i nærheden af medicinsk udstyr.



SLUK MOBILTELEFONEN I FLY Trådløse enheder kan forårsage forstyrrelser i et fly.



SLUK MOBILTELEFONEN PÅ TANKSTATIONER Anvend ikke enheden på tankstationer. Anvend ikke mobiltelefonen i nærheden af brændstof og kemikalier.



SLUK MOBILTELEFONEN VED SPRÆGNINGSOMRÅDER Anvend ikke enheden ved sprængningsområder. Respekter evt. forskrifter og regler.



BRUG MOBILTELEFONEN MED OMTANKE Anvend kun enheden i den normale position som beskrevet i denne vejledning. Rør ikke unødigt ved antennen.



SERVICE OG VEDLIGEHOLDELSE Udstyret bør installeres og vedligeholdes af fagfolk.



EKSTRAUDSTYR OG BATTERIER Anvend kun ekstraudstyr og batterier, som er godkendt. Tilslut ikke produkter, der ikke er kompatible.



VANDTÆT Enheden er ikke vandtæt. Sørg for, at udstyret altid holdes tørt.





SIKKERHEDSKOPIER Husk altid at fremstille sikkerhedskopier af alt vigtigt data.



TILSLUTNING AF ANDET UDSTYR Læs altid sikkerhedsforskrifterne i vejledningen til det udstyr, der skal tilsluttes. Tilslut ikke produkter, der ikke er kompatible.



NØDOPKALD Tænd enheden, og kontrollér, at den har forbindelse med netværket. Tryk på  det nødvendige antal gange (for f.eks. at afslutte et opkald, afslutte en menu) for at rydde displayet. Tast alarmnummeret, og tryk på . Fortæl, hvor du ringer fra. Afslut ikke opkaldet, før alarmcentralen afslutter samtalen.

Netværkstjenester

Den trådløse enhed, der beskrives i denne brugervejledning, er godkendt til brug i EGSM 900-, GSM 1800- og GSM 1900-netværk.

En del af de funktioner, der er beskrevet i denne vejledning, kaldes netværkstjenester. Dette er specielle tjenester, som du opretter via udbyderen af trådløse tjenester. Inden du kan drage fordel af disse netværkstjenester, skal du abonnere på dem via tjenesteudbyderen og indhente vejledning om brugen af dem hos tjenesteudbyderen.



Bemærk! Nogle netværk understøtter muligvis ikke alle sprogafhængige tegn og/eller tjenester.

Opladere og ekstraudstyr



Bemærk! Kontrollér modelnummeret på en oplader, inden den bruges med denne enhed. Denne enhed skal have strøm fra ACP-12, LCH-9 og LCH-12.



ADVARSEL! Brug kun batterier, opladere og ekstraudstyr, som af Nokia er godkendt til brug i forbindelse med denne enhedsmodel. Brug af andre typer kan være farligt og vil medføre, at eventuelle godkendelser og garantier, der er gældende for enheden, bortfalder.

Kontakt forhandleren, hvis du ønsker oplysninger om godkendt ekstraudstyr.

Når du fjerner netledningen fra evt. ekstraudstyr, skal du trække i stikket, ikke i ledningen.

1. Generelle oplysninger

Den mobile spilkonsol Nokia N-Gage™ indeholder spil- og musikfunktioner og andre funktioner, der er praktiske i det daglige, f.eks. Telefon, RealOne Player™, Beskeder, Ur, Alarm, Regnemaskine og Kalender.

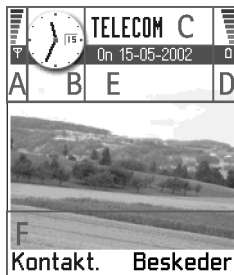
Pakkens mærkater

- Mærkatene indeholder vigtige oplysninger om service og kundesupport. Salgspakken indeholder også oplysninger om, hvordan du bruger mærkatene.

Standbytilstand

Følgende indikatorer vises, når spilkonsollen er klar til brug, uden at der er indtastet nogen tegn. I denne tilstand er spilkonsollen i "standbytilstand".

A Viser det trådløse netværks signalstyrke for din aktuelle placering. Jo højere søjlen er, jo stærkere er signalet. Antennesymbolet over **A** erstattes med GPRS-symbolet , når *GPRS-forbindelse* er blevet angivet til *Når tilgængelig*, og der er en tilgængelig forbindelse i netværket eller i den aktuelle





celle. Se under "Pakkedata (GPRS, General Packet Radio Service)", s. 44 og "GPRS", s. 47.


B Viser et analogt eller digitalt ur. Se også indstillinger for "Dato og tid", s. 48 og indstillinger for **Standbytilstand** → *Baggrundsbillede*, s. 41.


C Angiver, hvilket trådløst netværk spilkonsollen aktuelt anvendes i.

D Viser batteriopladningsniveauet. Jo højere søjlen er, jo mere strøm er der på batteriet.

E Navigationslinie: Viser den aktuelt aktive profil. Hvis den valgte profil er *Normal*, vises den aktuelle dato i stedet for profilnavnet. Yderligere oplysninger finder du under "Navigationslinie - flytte vandret", s. 11 og "Profiler", s. 93.


F Viser de aktuelle genveje, der er knyttet til valgtasterne  og .


 **Tip!** Du kan ændre valgtasternes genveje og baggrundsbilledet. Se indstillingerne for "Standbytilstand", s. 8.


 **Bemærk!** Spilkonsollen har en pauseskærm. Hvis der ikke er nogen handlinger i fem minutter, ryddes skærmen, og en pauseskærm bliver synlig. Se s. 41. Tryk på en vilkårlig tast for at deaktivere pauseskærmen.


Indikatorer, der er relateret til handlinger


Et eller flere af følgende ikoner kan være vist, når spilkonsollen er i standbytilstand:

 – viser, at du har modtaget nye beskeder i Indbakke i Beskeder. Hvis indikatoren blinker, er spilkonsolhukommelsen lav, og du skal slette data. Yderligere oplysninger finder du i "Ikke nok ledig hukommelse", s. 128.


 – viser, at du har modtaget en ny e-mail (netværkstjeneste).



 – viser, at du har modtaget én eller flere talebeskeder. Se "Opkald til telefonsvareren", s. 18.


 – viser, at der er beskeder, som venter på at blive sendt, i Udbakke. Se s. 70.


 – vises, når *Ringesignal* er blevet angivet til *Lydløs* og *Tone ved besked* til *Fra* i den aktuelt aktive profil. Se "Profiler", s. 93.



 – viser, at spilkonsollens tastatur er låst.


 – viser, at du har en aktiv alarm. Se "Ur", s. 103.

 – viser, at Bluetooth er aktiv. Bemærk, at mens data overføres via Bluetooth, vises .

 – viser, at alle opkald til spilkonsollen bliver omstillet.



 – viser, at alle opkald til spilkonsollen bliver omstillet til en telefonsvarer. Se "Indstillinger for



omstilling", s. 21. Hvis du har to telefonlinier, er omstillingsindikatoren for den første linie  og for den anden linie . Se "Linie i brug (netværkstjeneste)", s. 42.

 – angiver, at du kun kan foretage opkald ved hjælp af telefonlinie 2 (netværkstjeneste). Se "Linie i brug (netværkstjeneste)", s. 42.

Dataforbindelsesindikatorer

- Hvis et program er ved at oprette en dataforbindelse, blinker en af indikatorerne nedenfor i standbytilstand.
- Hvis en indikator vises uafbrudt, er forbindelsen aktiv.


 for et dataopkald, * for et højhastighedsdataopkald,

 vises i stedet for antennesymbolet, hvis der er en aktiv GPRS-forbindelse.  vises, hvis GPRS-forbindelsen sættes i venteposition under taleopkald.

 for et faxopkald,





 for en Bluetooth-forbindelse.


Menu

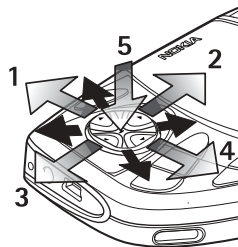
- Tryk på  (Menutast) for at åbne hovedmenuen, Menu. I Menu kan du få adgang til alle programmerne i spilkonsollen.

Valg i Menu:
 Åbn, Listevisning /
 Gittervisning, Flyt, Flyt
 til mappe, Ny mappe,
 Hjælp og Afslut.

Flytning i Menu


- Tryk øverst , nederst , til venstre  eller til højre  på navigeringstasten for at bevæge dig i menuen.

 **Bemærk!**
 Du kan trykke på navigeringstasten for at bevæge dig skråt, når du spiller spil.




Åbning af programmer eller mapper



- Rul til et program eller en mappe, og tryk midt på navigeringstasten  (vist med blå pil 5) for at åbne programmet eller mappen.

 **Tip!** Vælg **Valg** → *Listevisning*, hvis du vil have vist programmerne på en liste.

Lukning af programmer

- Gå tilbage ved at trykke på **Tilbage** så mange gange, det er nødvendigt for at vende tilbage til standbytilstand, eller vælg **Valg** → *Afslut*.

Hvis du trykker på og holder  nede, vender spilkonsollen tilbage til standbytilstand, og programmet forbliver åbent i baggrunden.

 **Bemærk!** Et tryk på  afslutter altid et opkald, også selvom der er et andet aktivt program, der vises på skærmen.

Når du slukker for spilkonsollen, lukkes programmerne, og alle ikke-gemte data gemmes automatisk.



Ændring af Menu

Du kan ændre rækkefølgen i Menu-visningen til det, der passer dig bedst. Du kan placere mere sjældent brugte programmer i mapper og flytte programmer, som du bruger ofte, fra en mappe til Menu-visningen. Du kan også oprette nye mapper.


- Rul til det element, som du vil fjerne, og vælg **Valg** → *Flyt*. Der sættes et mærke ud for programmet.

- 2 Flyt det markerede hen, hvor programmet skal være, og tryk på **OK**.

Skift mellem programmer

Gør følgende, hvis du har flere programmer åbne og vil skifte fra et program til et andet: Tryk på og hold  nede. Vinduet til programsift åbnes og viser en liste over de programmer, der aktuelt er åbne. Rul til et program, og tryk på  for at gå til det.





 **Bemærk!** Hvis der mangler hukommelse, lukker spilkonsollen muligvis nogle programmer. Spilkonsollen gemmer alle ikke-gemte data, før et program lukkes.

Rubrikker med valgmuligheder


Valg

I denne brugervejledning kan du se kommandoerne i rubrikken med valgmuligheder. Disse rubrikker fortæller dig, hvilke kommandoer der er tilgængelige i forskellige visninger og situationer.

 **Bemærk!** De tilgængelige kommandoer skifter, afhængigt af den visning, du er i.

 **Tip!** Når du trykker på navigeringstasten, vises der i nogle situationer færre valgmuligheder, hvor det kun er de vigtigste kommandoer, som er tilgængelige i visningen.


Online Hjælp

Din Nokia N-Gage har et onlinehjælpesystem, som du har adgang til fra alle programmer med en **Valg**-listen. Tryk på tasten  for at åbne **Valg**-listen.






Navigeringslinje – flytte vandret


I navigeringslinjen kan du se:


- små pile eller faner, som fortæller dig, om der er flere visninger, mapper eller filer, du kan flytte til.
- redigeringsindikatorer. Se "Skrivning af tekst", s. 71.
- andre oplysninger. 2/14 betyder f.eks., at det aktuelle billede er det andet af 14 billeder i mappen. Tryk på  for at tage et billede.




Handlinger, der er fælles for alle programmer

- **Åbning af elementer til visning** – når du får vist en liste over filer eller mapper, og du vil åbne et element, skal du rulle til elementet og trykke på navigeringstasten eller vælge **Valg** → *Åbn*.
- **Redigering af elementer** – hvis du vil åbne et element til redigering, skal du nogle gange først åbne det til visning og derefter vælge **Valg** → *Rediger*, hvis du vil ændre indholdet.
- **Omdøbning af elementer** – hvis du vil give en fil eller en mappe et nyt navn, skal du rulle til den og vælge **Valg** → *Omdøb*.
- **Fjernelse, sletning af element** – rul til elementet, og vælg **Valg** → *Slet* eller trykke på . Hvis du vil slette mange elementer ad gangen, skal du først markere dem. Se det næste afsnit: "Markering af et element".
- **Markering af et element** – Der er flere måder, hvorpå du kan markere elementer på en liste.
 - Hvis du vil markere ét element ad gangen, skal du rulle til det og vælge **Valg** → *Markér/fjern mark.* → *Markér* eller trykke på  og navigeringstasten på samme tid. Der sættes et mærke ud for elementet.
 - Hvis du vil vælge alle elementer på listen, skal du vælge **Valg** → *Markér/fjern mark.* → *Markér alle*.
- **Markering af flere elementer** – tryk på og hold  nede, og bevæg på samme tid navigeringstasten ned eller op. Mens markeringen flyttes, sættes der et

mærke ud for elementerne. Når du vil afslutte markeringen, skal du holde op med at rulle med navigeringstasten og slippe . Når du har markeret alle de ønskede elementer, kan du flytte eller slette dem ved at vælge **Valg** → *Flyt til mappe* eller *Slet*.

- Hvis du vil fjerne markeringen af et element, skal du rulle til det og vælge **Valg** → *Markér/fjern mark.* → *Fjern markering* eller trykke på  og navigeringstasten på samme tid.
- **Oprettelse af mapper** – Hvis du vil oprette en ny mappe, skal du vælge **Valg** → *Ny mappe*. Du bliver bedt om at give mappen et navn (maks. 35 bogstaver).
- **Flytning af elementer til en mappe** – hvis du vil flytte elementer til en mappe eller mellem mapper, skal du vælge **Valg** → *Flyt til mappe* (vises ikke, hvis der ikke er nogen mapper). Hvis du vælger *Flyt til mappe*, åbnes der en liste med tilgængelige mapper, og du kan også se roden af programmet, så du kan flytte et element ud af en mappe. Vælg den placering, hvortil du vil flytte elementet, og tryk på **OK**.

 **Tip!** Oplysninger om, hvordan du indsætter tekst og tal, finder du under "Skrivning af tekst", s. 71.


Søgning efter elementer

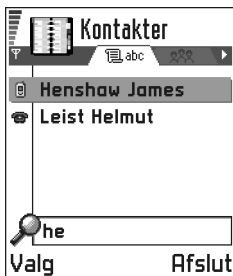


Du kan søge efter et navn, en fil, en mappe eller en genvej ved hjælp af søgefeltet. I nogle situationer bliver søgefeltet ikke automatisk synligt, men du kan aktivere det ved at vælge **Valg** → Søg eller blot ved at begynde at indtaste bogstaver.



- 1 Hvis du vil søge efter et element, skal du indtaste tekst i søgefeltet.

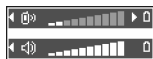
Spilkonsollen begynder straks at søge efter forekomster og flytter markeringen til den, der svarer bedst hertil. Hvis du vil gøre søgningen mere præcis, skal du indtaste flere bogstaver, og markeringen flytter til det element, som svarer bedst til bogstaverne.

- 2 Når det korrekte element bliver fundet, skal du trykke på  for at åbne det.





Lydstyrke

Når du har et aktivt opkald eller lytter til en lyd, skal du trykke på  eller  for henholdsvis at øge eller mindske lydstyrken.



Ikoner for talelydstyrke:

-  – normal tilstand og headsetttilstand,
-  – højttalertilstand.




Tip! Headsettet er en sjov måde at bruge spilkonsollen til opkald, spil eller til at lytte til musik på.

Højttaler

Spilkonsollen har en indbygget højttaler til håndfri brug. Du finder højttaleren ved at se på billedet af de forskellige taster og dele i vejledningen Kom godt i gang. Ved hjælp af højttaleren kan du tale og lytte til spilkonsollen fra kort afstand uden at skulle holde den op til øret og i stedet have den f.eks. på et bord tæt ved. Højttaleren kan bruges under et opkald, sammen med lydprogrammer, og når du får vist MMS-besked. RealOne Player™ bruger som standard højttaleren, hvis du ser en video. Brug af højttaleren gør det lettere at bruge andre programmer under et opkald.

Aktivering af højttaleren

Hvis du vil skifte til brug af højttaleren under et allerede aktivt opkald, skal du trykke på **Valg** → *Aktiver højttaler*. Der afspilles en tone,  vises i navigeringslinjen, og lydstyrkeindikatoren ændres.



Vigtigt! Hold ikke spilkonsollen op til øret, når højttaleren er i brug, da lydstyrken kan være meget høj.

Højttaleren skal aktiveres separat hver gang til telefonopkald, men lydprogrammer, f.eks. Komponist og Optager, bruger som standard højttaleren.

Deaktivering af højttaleren

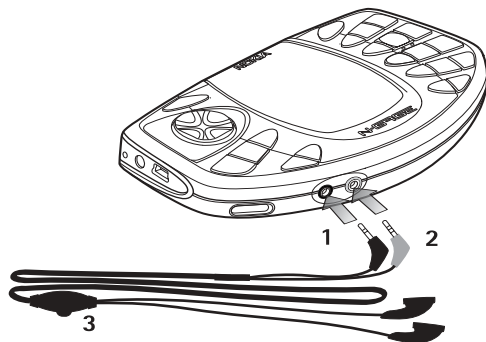
- Hvis du har et aktivt opkald, eller der afspilles musik, skal du vælge **Valg** → **Aktivér håndset**.

Tilslutning og brug af headsettet



Du kan lytte til FM-radioen eller musikafspilleren i spilkonsollen med det medfølgende HDD-2-headset. Når du vil foretage et opkald, benytter du tastaturet. Når der er forbindelse, kan du tale og lytte via headsettet.

Sådan tilsluttes HDD-2-headsettet

Sæt det sorte headsetkabel i stikket (1) på spilkonsollen. Sæt det grå headsetkabel i stikket (2).



Headsetledningen fungerer som antenne for radioen, så lad den hænge frit.

ADVARSEL! Det kan skade din hørelse at lytte til høj musik. Hvis du vil justere lydstyrken, når et headset er tilsluttet spilkonsollen, skal du trykke på  eller .

ADVARSEL! Når du benytter et headset, bliver det sværere at høre andre lyde. Du må ikke benytte et headset, når det er til fare for dig.

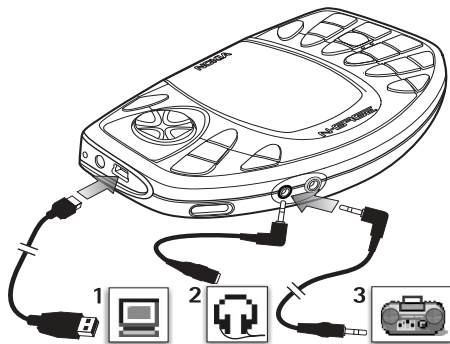
Sådan benyttes headsettet til at modtage opkald

Når du vil besvare et opkald med headsettet på, trykker du på fjernbetjeningsknappen (3), som sidder ved headsettets mikrofon. See "Sådan tilsluttes HDD-2-headsettet" on page 14. Når du vil afslutte opkaldet, trykker du på den samme knap igen.

Tilslutning og brug af de medfølgende kabler

Sammen med salgspakken får du to kabler, som du kan bruge til spilkonsollen.

- 1 Du kan slutte spilkonsollen til et kompatibelt eksternt lydsystem (f.eks. en cd-spiller) vha. det medfølgende audioindgangskabel ADE-2 (3).



Bemærk! Optagelse skal overvåges fra headsetkontakten på den eksterne enhed. Juster lydstyrken på den eksterne enhed, så der ikke er nogen forvrængning.

- 2 Du kan bruge Nokia Audio Manager til at håndtere lydfiler. Hvis du vil slutte spilkonsollen til en kompatibel pc, skal du bruge det medfølgende USB-mini-B-kabel

DKE-2 (1). Yderligere oplysninger om "Nokia Audio Manager" finder du på side 35.



Bemærk! Når USB-kablet er tilsluttet, kan Music Player eller andre programmer ikke få adgang til hukommelseskortet. Når du fjerner USB-kablet, er hukommelsen tilgængelig for alle programmer.

- 3 Du kan slutte spilkonsollen til dine egne hovedtelefoner vha. det medfølgende ADA-2-adapterkabel (2).



Vigtigt! Installer Nokia Audio Manager-pc-softwaren fra cd-rom'en til pc'en, før du tilslutter det medfølgende USB-mini-B-kabel DKE-2.

Delt hukommelse

Følgende funktioner i spilkonsollen anvender delt hukommelse: spil, kontakter, SMS-beskeder, MMS-beskeder, billeder og ringetoner, RealOne Player™, kalender og opgavenoter samt overførte programmer. Hvis du bruger disse funktioner, er der mindre hukommelse til andre funktioner. Dette gør sig især gældende, hvis du bruger en eller flere af funktionerne meget. Hvis du f.eks. installerer mange spil eller gemmer mange billeder, kan du fylde hele den delte hukommelse, og spilkonsollen viser, at hukommelsen er fyldt. I dette tilfælde skal du slette nogle af de spil, billeder eller andre poster, som fylder den delte hukommelse op.



Bemærk! Musiknumre gemmes på hukommelseskortet og bruger derfor ikke spilkonsollens delte hukommelse.



2. Brug af spilkonsollen som telefon

Opkald

- 1 Indtast telefonnummeret med områdenummer i standbytilstand. Tryk på eller for at flytte markøren. Tryk på for at fjerne et nummer.

- Ved internationale opkald skal du trykke to gange på for at få det internationale præfiks frem (tegnet + erstatter den internationale adgangskode) og derefter indtaste landekoden, områdenummeret uden 0 og telefonnummeret.

Bemærk! Opkald, der her betegnes som internationale opkald, kan i visse tilfælde være opkald mellem to regioner i samme land.

- 2 Tryk på for at ringe op til nummeret.
- 3 Tryk på for at afslutte opkaldet (eller annullere opkaldsforsøget).



Tip! Hvis du vil justere lydstyrken under et opkald, skal du trykke på for at øge lydstyrken og på for at mindske den.

Bemærk! Et tryk på afslutter altid et opkald, også selvom der er et andet aktivt program.




Hvis du vil foretage opkald med stemmekoder, skal du se "Foretagelse af et opkald ved at sige en stemmekode", s. 56.

Opkald ved hjælp af biblioteket Kontakter

- 1 For at åbne biblioteket Kontakter skal du gå til **Menu** → **Kontakter**.
- 2 Du finder en kontaktperson ved at rulle til det ønskede navn. Eller ved at skrive det første bogstav i navnet. Feltet til søgning åbnes automatisk, og matchende kontakter vises.
- 3 Tryk på for at ringe op.
Hvis kontaktpersonen har mere end et telefonnummer, skal du rulle til nummeret og trykke på for at ringe op.

Opkald til telefonsvareren

Telefonsvareren (netværkstjeneste) er en funktion, hvor personer, der ikke kan træffe dig, kan lægge talebeskeder til dig.

- For at ringe op til din telefonsvarer skal du trykke på  og  og holde  nede i standbytilstand.
- Hvis du bliver bedt om at angive nummeret på telefonsvareren, skal du indtaste det og trykke på **OK**. Dette nummer fås hos tjenesteudbyderen.

Se også "Indstillinger for omstilling", s. 21.

Hver telefonlinie kan have sit eget telefonsvarernummer, se "Linie i brug (netværkstjeneste)", s. 42.

Ændring af telefonsvarernummer




For at ændre nummeret til din telefonsvarer skal du gå til **Menu**→**Værktøjer**→**Telefonsvarer** og vælg **Valg**→**Skift nummer**. Indtast det nummer, du har fået hos din tjenesteudbyder, og tryk på **OK**.



Tip! Hvis din telefonsvarer kræver, at du angiver en adgangskode, hver gang du skal aflytte dine talebeskeder, kan det være en fordel at tilføje et DTMF-nummer efter telefonsvarerens nummer. På denne måde angives adgangskoden automatisk, hver gang du ringer op til telefonsvareren. For eksempel +44123 4567p1234#, hvor 1234 er adgangskoden, og "p" indsætter en pause på ca. to sekunder før eller mellem DTMF-tegnene.

Hurtigkald til et telefonnummer

↩ For at se hurtigkaldsgitteret skal du gå til **Menu**→**Værktøjer**→**Hurtigkald**.

- 1 Tildel et telefonnummer til en af hurtigkaldstasterne ( - ) , se "Tildeling af hurtigkaldstaster", s. 57.
- 2 Indstil funktionen **Menu**→**Værktøjer**→**Opkaldsindstillinger**→**Hurtigkald til Til**. Gør følgende for at ringe op til et nummer: Tryk på den relevante hurtigkaldstast og  i standbytilstand, indtil opkaldet er startet.

Konferenceopkald



Konferenceopkald er en netværkstjeneste, der gør det muligt at foretage et konferenceopkald med maksimalt seks deltagere inklusive dig selv.


- 1 Foretage et opkald til den første deltager.
- 2 For at foretage et opkald til to deltagere skal du vælge **Valg**→**Nyt opkald**. Indtast deltagerens telefonnumre, eller søg i hukommelsen efter telefonnumrene, og tryk på **OK**. Det første opkald sættes automatisk i vente-position.
- 3 Når opkaldet er blevet besvaret, skal du slutte dig til den første deltager i konferenceopkaldet. Vælg **Valg**→**Konference**.
- 4 Hvis du vil føje en ny deltager til opkaldet, skal du gentage trin 2 og vælge **Valg**→**Konference**→**Tilføj til konference**.

- Hvis du ønsker en privat samtale med én af deltagerne, skal du gøre følgende: Vælg **Valg** → *Konference* → *Privat*. Rul til den ønskede deltager, og tryk på **Privat**.

Konferenceopkaldet sættes i venteposition på spilkonsollen, og de øvrige deltagere kan fortsat tale med hinanden, mens du fører en privat samtale med kun en af deltagerne. Når du har afsluttet den private samtale, skal du vælge **Valg** → *Tilføj til konference* for at vende tilbage til konferenceopkaldet.



- For at fjerne en deltager fra konferenceopkaldet skal du vælge **Valg** → *Konference* → *Fjern deltager*, rulle til deltageren og trykke på **Fjern**.


 **Tip!** Den hurtigste måde at foretage et nyt opkald på er at indtaste nummeret og trykke på  for at ringe op. Det eksisterende opkald sættes automatisk i venteposition.

- 5 Hvis du vil afslutte en konference, skal du trykke på .





Besvarelse af et opkald


- Hvis du vil besvare et indgående opkald, skal du trykke på , eller hvis du benytter det medfølgende headset, skal du trykke på fjernbetjeningsknappen.
- Når du vil afslutte opkaldet, skal du trykke på , eller hvis du benytter det medfølgende headset, skal du trykke på fjernbetjeningsknappen.

Hvis du ikke vil besvare et opkald, skal du trykke på . Personen, der foretager opkaldet, hører en optaget-tone.

Ved et indgående opkald skal du trykke på **Lydløs** for hurtigt at afbryde ringetonen.



 **Tip!** Hvis du vil tilpasse spilkonsollens toner til forskellige miljøer og hændelser, for eksempel når du vil have din spilkonsol til at være lydløs, skal du se "*Profiler*", s. 93.


 **Bemærk!** Det kan ske, at spilkonsollen tildeler telefonnummeret et forkert navn. Det sker, hvis telefonnummeret på den person, der foretager opkaldet, ikke er gemt i Kontakter, men de sidste syv cifre i nummeret matcher et andet nummer, der er gemt i Kontakter. I så fald er opkaldsidentifikationen ikke korrekt.

 **Tip!** For at afslutte alle opkald samtidigt skal du vælge **Valg** → *Afslut alle opkald*, og tryk på **OK**.

Banke på (netværkstjeneste)

Hvis du har aktiveret tjenesten Banke på, får du besked via netværket, når der kommer et nyt opkald ind, mens du har et aktivt opkald. Se "[Banke på: \(netværkstjeneste\)](#)", s. 42.

- 1 Tryk på  under et opkald for at besvare det ventende opkald. Det første opkald sættes i venteposition.
For at skifte mellem de to opkald skal du trykke på **Skift**.
- 2 Tryk på  for at afslutte det aktive opkald.

 **Tip!** Hvis du har aktiveret funktionen *Omstilling* → *Ved optaget*, så opkald f.eks. omstilles til din telefonsvarer, omstilles et indgående opkald også, hvis du afviser det. Se "[Indstillinger for omstilling](#)", s. 21.

Valg under et opkald

Mange af de valgmuligheder, du har under et opkald, er netværkstjenester. Tryk på **Valg** under et opkald for at vise nogle af de følgende valgmuligheder:


U/mikrofoner eller M/mikrof., Afslut aktivt opkald, Afslut alle opkald, Standby eller Tilbage, Nyt opkald, Konference, Privat, Fjern deltager, Besvar og Afvis.








Skift bruges til at skifte mellem det aktive og det ventende opkald.

Overfør bruges til at koble et indgående opkald eller et opkald på standby til et aktivt opkald og koble dig selv fra begge opkald.

Send DTMF bruges til at sende DTMF-tonestrenge, for eksempel adgangskoder eller bankkontonumre.

 **Ordliste:** DTMF-toner er de toner, du hører, når du trykker på nummertasterne på spilkonsollens tastatur. DTMF-toner gør det muligt at kommunikere med for eksempel telefonsvarere og computerbaserede telefonsystemer:

- 1 Indtast cifrene med  - . Hvert tastetryk skaber en DTMF-tone, som overføres, mens opkaldet er aktivt. Tryk på  flere gange for at lave: *****, **p** (indsætter en pause på ca. to sekunder før eller mellem DTMF-tegnene) og **w** (hvis du bruger dette tegn, sendes den resterende sekvens ikke, før du trykker på **Send** igen under opkaldet). Tryk på  for at skrive **#**.
- 2 For at sende tonen skal du trykke på **OK**.

 **Tip!** Du kan også gemme en sekvens af DTMF-toner til et kontaktkort. Når du foretager et opkald til kontaktpersonen, kan du hente sekvensen frem. Tilføj DTMF-toner til telefonnummer- eller *DTMF*-felterne på et kontaktkort.


Indstillinger for omstilling

↩ Gå til **Menu** → **Værktøjer** → **Omstilling**.

Når denne netværkstjeneste er aktiveret, kan du omstille dine indgående opkald direkte til et andet nummer, for eksempel til dit telefonsvarernummer. Kontakt tjenesteudbyderen, hvis du ønsker yderligere oplysninger.

- Vælg en af omstillingsmulighederne, for eksempel *Ved optaget*, hvis du vil omstille taleopkald, når dit nummer er optaget, eller når du afviser indgående opkald.
- Vælg **Valg** → *Aktivér* for at slå omstilling til, *Annuler* for at slå omstilling fra eller *Kontrollér status* for at kontrollere, om omstillingen er slået til eller fra.
- For at annullere alle aktive omstillinger skal du vælge **Valg** → *Annuler alle omstil.*

Oplysninger om omstillingsindikatorer finder du i "Indikatorer, der er relateret til handlinger", s. 9.

 **Bemærk!** Du kan ikke have spærring af indgående opkald og omstilling aktiveret på samme tid.
Se "Opkaldsspær. (netværkstjeneste)", s. 51.


Log – Opkaldsinfo og generel log




↩ Gå til **Menu** → **Tilbehør** → **Log**.

I loggen kan du overvåge telefonopkald, SMS-beskeder, pakke-dataforbindelser og fax- og dataopkald, som spilkonsollen registrerer. Du kan filtrere den generelle

log for at se netop en type hændelser og oprette nye kontaktkort baseret på logoplysninger.

 **Bemærk!** Forbindelser til din fjernpostkasse, MMS-central eller internetsider vises som dataopkald eller pakke-dataforbindelser i den generelle kommunikationslog.




 **Tip!** For at se en liste med sendte beskeder skal du gå til **Beskeder** → **Sendt**.

Seneste opkald

↩ Gå til **Menu** → **Tilbehør** → **Log** → *Seneste opkald*.

Spilkonsollen registrerer telefonnumrene ved ubesvarede, modtagne og udgående opkald og den omtrentlige varighed og pris for dine opkald. Spilkonsollen registrerer kun ubesvarede og modtagne opkald, hvis netværket understøtter disse funktioner, og spilkonsollen er tændt og inden for netværkstjenestens område.

Ikoner:


-  for ubesvarede,
-  for indgående og
-  for udgående opkald.

Valgmuligheder i visningerne
Ubesvarede opkald, Indgående opkald og Udgående opkald: *Ring op, Hent nummer, Slet, Ryd liste, Tilføj til Kontakter, Hjælp og Afslut*.

Ubesvarede opkald og modtagne opkald

For at se en liste med de seneste 20 telefonnumre, som nogen har forsøgt at ringe til dig fra uden held (netværkstjeneste), skal du gå til **Log** → *Seneste opkald* → *Ubesva. opkald*.




Tip! Når du ser en meddelelse i standbytilstand om ubesvarede opkald, skal du trykke på **Vis** for at åbne listen med ubesvarede opkald. For at ringe tilbage skal du rulle til det ønskede nummer eller navn og trykke på .

For at se en liste med de 20 numre eller navne, hvorfra du senest har accepteret opkald (netværkstjeneste), skal du gå til **Log** → *Seneste opkald* → *Indgående opk.*

Udgående opkald




Tip! Tryk på  i standbytilstand for at åbne visningen Udgående opkald.

For at se de seneste 20 telefonnumre, som du har ringet til eller forsøgt at ringe til, skal du gå til **Log** → *Seneste opkald* → *Udgående opk.*



Rydning af lister med seneste opkald

- For at rydde listen med seneste opkald skal du vælge **Valg** → *Slet seneste opkald* i hovedvisningen Seneste opkald.
- For at rydde en opkaldsliste skal du åbne den liste, som du vil slette, og vælge **Valg** → *Ryd liste*.
- For at slette enkelte hændelser skal du åbne en opkaldsliste, rulle til hændelsen og trykke på .

Opkaldsvarighed

➡ Gå til **Menu** → **Tilbehør** → **Log** → *Opkaldsvarigh.*


Gør det muligt at se varigheden af dine indgående og udgående opkald.



Bemærk! Registrering af samtaletid og fakturering heraf kan variere, afhængigt af de enkelte netværkstjenester, og hvordan der afrundes ved afregning osv.



Tip! For at se opkaldsvarighedstidstælleren, mens du har et aktivt opkald, skal du vælge **Valg** → *Indstillinger* → *Vis opkaldsvarighed* → *Ja*.

Rydning af opkaldsvarighedstidstællere – vælg **Valg** → *Nulstil tidstællere*. Hertil skal du bruge låsekoden, se "Sikkerhed", s. 48. For at rydde en enkelt hændelse skal du rulle til den og trykke på .

Opkaldspriser (netværkstjeneste)

➡ Gå til **Menu** → **Tilbehør** → **Log** → *Opkaldspriser*.

Opkaldspriser gør det muligt at kontrollere prisen for det seneste opkald eller alle opkald. Opkaldspriserne vises separat for hvert SIM-kort.



Bemærk! Fakturering af samtaler og anvendelse af netværkets tjenester kan variere, afhængigt af de enkelte netværksfunktioner, skatter og afgifter, hvordan der afrundes ved afregning osv.

Tjenesteudbyderens maksimale opkaldspris

Din tjenesteudbyder kan begrænse prisen på dine opkald til et vist antal takst- eller valutaenheder. Når tilstanden med begrænset pris er aktiv, kan der kun foretages opkald, når den fastsatte kreditgrænse (maksimal opkaldspris) ikke er overskredet, og du er inden for et netværk, der understøtter maksimal opkaldspris. Antallet af tilbageværende enheder vises under et opkald og i standbytilstand. Når takstenhederne er udløbet, vises meddelelsen *Maksimal opkaldspris er nået* vises. Kontakt din tjenesteudbyder for at få oplysninger om tilstanden med begrænset pris og takstenhedspriser.

Pris vist som takst- eller valutaenheder

- Du kan indstille spilkonsollen til at vise den tilbageværende taletid i takst- eller valutaenheder. Hertil skal du måske bruge PIN2-koden, se s. 48.
 - Vælg **Valg** → *Indstillinger* → *Vis priser i*.
Valgmulighederne er: *Valuta* og *Enheder*.
 - Hvis du vælger *Valuta*, bliver du bedt om at angive enhedsprisen. Indtast din hjemmenetværkspris eller kredithed, og tryk på **OK**.

3 Indtast et valutaaavn. Brug en forkortelse på tre bogstaver, f.eks. EUR.



Bemærk! Når der ikke er flere taletidsenheder eller valutaenheder tilbage, er det kun muligt at foretage nødopkald til alarmnummeret, der er indkodet i spilkonsollens hukommelse (f.eks. 112 eller et andet officielt alarmnummer).

Indstilling af en opkaldsprisgrænse til dig selv

- Vælg **Valg** → *Indstillinger* → *Maks. opkaldspris* → *Til*.
- Du bliver bedt om at angive grænsen i enheder. Hertil skal du måske bruge PIN2-koden. Afhængigt af indstillingen for *Vis priser i* skal du angive antallet af takst- eller valutaenheder

Når den prisgrænse, du har sat for dig selv, er nået, stopper tælleren ved maksimumværdien, og meddelelsen *Nulstil tæller for pris for alle opkald* vises. For at kunne foretage opkald skal du gå til **Valg** → *Indstillinger* → *Maks. opkaldspris* → *Fra*. Hertil skal du måske bruge PIN2-koden, se s. 48.



Nulstilling af opkaldspristællere – vælg **Valg** → *Nulstil tællere*. Hertil skal du måske bruge PIN2-koden, se s. 48. For at rydde en enkelt hændelse skal du rulle til den og trykke på

GPRS-datataæller

➡ Gå til **Menu** → *Tilbehør* → **Log** → *GPRS-tæller*.

Gør det muligt at kontrollere mængden af sendte og modtagne data under pakkeforbindelser (GPRS). Du kan for eksempel skulle betale for dine GPRS-forbindelser ud fra mængden af sendte og modtagne data.

Visning af den generelle opkaldslog

➡ Gå til **Menu** → **Tilbehør** → **Log** og tryk på  og .

I den generelle log kan du for hver kommunikationshændelse se afsenderens eller modtagerens navn, telefonnummer, navn på tjenesteudbyder eller adgangspunkt.



Bemærk!

Underhændelser, såsom SMS-beskeder, der er sendt til flere end en person, og pakkeforbindelser vises i loggen som én kommunikationshændelse.

Log	
⬆ Data	WAP
⬆ Tale	987654321
⬆ Tale	Leist Helmut
⬆ Tale	Spencer Mia
⬆ Data	123456789
⬆ Tale	Moncourt Anais
Valg	Afslut

Ikoner:

- ⬆ for indgående,
- ⬆ for udgående og
- ⬆ for ubesvarede kommunikationshændelser.

Filtrering af loggen

- Vælg **Valg** → **Filtrer**. Der åbnes en liste med filtre.
- Rul til et filter, og tryk på **Vælg**.

Rydning af loggens indhold

- Hvis du vil slette alt logindhold, skal du vælge **Valg** → **Ryd log**. Bekræft ved at trykke på **Ja**.

Pakkeforbindelsestæller og forbindelsestimer

- For at se hvor mange data, målt i kilobyte, der er blevet overført, og hvor lang tid en bestemt forbindelse har varet, skal du rulle til en indgående eller udgående hændelse og vælge **Valg** → **Vis detaljer**.

Logindstillinger

- Vælg **Valg** → **Indstillinger**. Listen med indstillinger åbnes.
 - Varighed for log* – loghændelserne bliver i spilkonsolhukommelsen i et defineret antal dage, hvorefter de automatisk slettes for at frigøre hukommelse.
- ➡ **Bemærk!** Hvis du vælger *Ingen log*, slettes hele loggens indhold, listen i Seneste opkald og leveringsrapporter i Beskeder permanent.
- Yderligere oplysninger om *Opkaldsvarighed*, *Vis priser i Maks. opkaldspris*, finder du i afsnittene "Opkaldsvarighed" og "Opkaldspriser (netværkstjeneste)" tidligere i dette kapitel.

SIM-bibliotek

- ➡ Gå til **Menu** → **Værktøjer** → **SIM-bibliotek**.



Via dit SIM-kort har du mulighed for yderligere tjenester, som du kan få adgang til. Se også "Kopiering af kontakter mellem SIM-kortet og spilkonsollens hukommelse", s. 53, "Bekræft SIM-tjeneste", s. 50, "Begrænsede numre", s. 50 og "Visning af beskeder på et SIM-kort", s. 87.

Valgmuligheder i biblioteket

SIM: Åbn, Ring op, Ny SIM-kontakt, Rediger, Slet, Markér/fjern mark., Kopiér til Kontakter, Mine numre, SIM-detajler, Hjælp og Afslut.



Bemærk! Kontakt leverandøren af SIM-kortet, f.eks. netværksoperatøren eller en tredjepartsleverandør, og indhent oplysninger om tilgængelighed og priser og brug af SIM-tjenester.

- I biblioteket SIM kan du se de navne og numre, der er gemt på SIM-kortet, du kan tilføje eller redigere dem, og du kan foretage opkald.

Hukommelseskort



➡ Gå til Menu → Værktøjer → Hukom.kort.

Hvis du har et hukommelseskort, kan du bruge det til at gemme spil, musiknumre, multimediefiler, som f.eks. videoklip og lydfile, billeder og oplysninger, samt til at tage sikkerhedskopier af spilkonsollens hukommelse.



Vigtigt! Alle SIM-kort skal opbevares utilgængeligt for børn.



Bemærk! Brug kun MMC-kort (multimediekort), der er kompatible med enheden. Andre hukommelseskort,

f.eks. SD-kort (Secure Digital), passer ikke ind i slidsen til MMC-kortet, og er ikke kompatible med enheden. Hvis du bruger et hukommelseskort, der ikke er kompatibelt, kan hukommelseskortet og spilkonsollen blive beskadiget, og data, der er gemt på det inkompatible hukommelseskort, kan blive beskadiget.

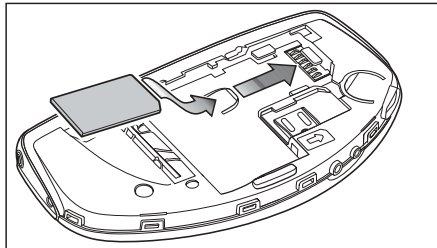
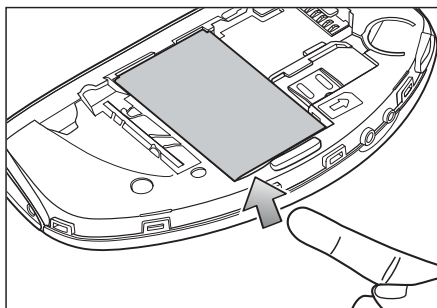



Bemærk! Detaljer om, hvordan du kan bruge hukommelseskortet sammen med andre funktioner og programmer i spilkonsollen, findes i afsnittene om disse funktioner og programmer.



Indstillinger i

hukommelseskortet: Sik.kopiér enh.huk., Gendan fra kort, Formatér hu.kort, Navn på hukom.kort, Indstil adgangskode, Skift adgangskode, Fjern adgangskode, Lås hukom.kort op, Hukommelsesdetal., Hjælp og Afslut.

Sådan indsætter du et hukommelseskort



- 1 Sørg for, at spilkonsollen er slukket. Hvis den er tændt, skal du trykke på  og holde den nede for at slukke spilkonsollen.

- 2 Hold spilkonsollen med bagsiden mod dig, skub coveret, skub en finger ind i fingerslidsen, og løft batteriet. Yderligere oplysninger om aftagning af coveret finder du under "Isæt SIM-kortet og batteriet" i Kom godt i gang.
 - 3 Tag det eksisterende hukommelseskort ud (hvis der sidder et i).
 - 4 Sæt hukommelseskortet i slidsen (som vist på billedet). Sørg for at guldkontakterne på kortet vender nedad.
 - 5 Når du har sat kortet på plads, skal du sætte batteriet i igen og sætte coveret på ved at skubbe det på plads.
-  **Vigtigt!** Fjern ikke hukommelseskortet, hvis du er midt i en handling. Sørg for at lukke alle hukommelseskortprogrammer, inden du fjerner kortet.
-  **Vigtigt!** Hvis du installerer et program på hukommelseskortet og skal genstarte spilkonsollen, skal du ikke fjerne kortet, før spilkonsollen er genstartet. Ellers risikerer du at miste programfilerne.


Formatér hukommelseskort

Hukommelseskort leveres af forskellige leverandører. Nogle hukommelseskort er formateret på forhånd, mens andre skal formateres. Spørg forhandleren, hvis du ikke er sikker på, om du skal formatere hukommelseskortet eller ej. Hukommelseskortet skal være formateret, før du kan tage det i brug.



- Vælg *Valg* → *Formatér hu.kort*.

Du bliver bedt om at bekræfte handlingen, og derefter starter formateringen.

 **Vigtigt!** Når et hukommelseskort er formateret, går alle data på kortet tabt.

Sikkerhedskopiering og gendannelse af oplysninger

Du kan sikkerhedskopiere oplysninger fra spillkonsollens hukommelse til hukommelseskortet.


- Vælg *Valg* → *Sik.kopier enh.huk.*

Du kan gendanne oplysninger fra hukommelseskortet til spillkonsollens hukommelse.

- Vælg *Valg* → *Gendan fra kort*.

Adgangskode til hukommelseskort


Du kan angive en adgangskode, der låser hukommelseskortet og beskytter det mod utilsigtet brug.

 **Bemærk!** Adgangskoden gemmes i spillkonsollen, og du behøver ikke at angive den igen, hvis du bruger hukommelseskortet på samme spillkonsol. Hvis du vil bruge hukommelseskortet på en anden spillkonsol, bliver du bedt om adgangskoden.

Indstilling, ændring eller fjernelse af adgangskode

- Vælg *Valg* → *Indstil adgangskode*, *Skift adgangskode* eller *Fjern adgangskode*.

Ved hver indstilling bliver du bedt om at angive og bekræfte adgangskoden. Adgangskoden kan være op til 8 tegn lang.

 **Vigtigt!** Hvis du fjerner adgangskoden, låses hukommelseskortet op og kan bruges på andre spillkonsoller uden brug af adgangskode.

Opplåsning af hukommelseskort

Hvis du sætter et andet adgangskodebeskyttet hukommelseskort i spillkonsollen, bliver du bedt om at angive adgangskoden for kortet.

- Hvis du vil låse kortet op, skal du vælge *Valg*→ *Lås hukom.kort op*.

Visning af hukommelsesforbrug

Med indstillingen *Brugt hukom.* kan du se hukommelsesforbruget i de forskellige datagrupper og den tilgængelige hukommelse til installation af nye programmer eller anden software på hukommelseskortet.



- Vælg *Valg*→ *Brugt hukom.*

3. Spil



Bemærk! Denne funktion kan kun anvendes, hvis spilkonsollen er tændt. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.

Spillene kan køre langsommere, hvis du har mange programmer åbne. Luk derfor andre programmer, før du begynder at spille.

Du kan bruge de primære spiltaster  og  til at spille med. Du kan også bruge andre taster, men det afhænger af spillet. Yderligere oplysninger finder du i vejledningen til spillet.



Tip! Du kan besvare og afslutte et opkald, mens du spiller.



Bemærk! Du bruger strøm, når du spiller, og spilkonsollens driftstid reduceres.



Bemærk! Musikafspilleren er ikke tilgængelig, når du spiller.

Du kan købe forskellige spil til spilkonsollen. Yderligere oplysninger om køb af forskellige spil kan du få hos din godkendte Nokia-spilforhandler eller ved at besøge www.n-gage.com.

Start af et spil




Bemærk! Fjern USB-kablet fra spilkonsollen, inden du begynder at spille spil.

Spillene leveres på hver deres hukommelseskort.


Sæt hukommelseskortet med spillet i spilkonsollen.

Se "[Hukommelseskort](#)", s. 25. Spilikonet vises automatisk i **Menu** som det niende ikon.

Yderligere oplysninger om, hvordan du spiller, finder du i vejledningen til spillet. Du kan også spille Java-spil, som du har hentet fra internettet. Se "[Installation af et Java-program](#)", s. 115.

Tryk på **Menu**, rul hen til spilikonet, og tryk på .



Tip! Tryk på **Menu** →  for at starte installationen.

Start af spil for to spillere

Du kan spille spil for to spillere via en Bluetooth-forbindelse med en ven, der har det samme spil på en kompatibel enhed. Før du starter et spil for to spillere, skal du sikre dig, at enhedernes Bluetooth-indstillinger er kompatible. Se "[Bluetooth-forbindelse](#)", s. 120. Yderligere oplysninger om, hvordan du starter spillet, de forskellige


niveauer og andre funktioner, finder du i vejledningen til spillet.

Start af spil for flere spillere

Du kan spille nogle spil for flere spillere via Bluetooth-forbindelser til venner, der har det samme spil på en kompatibel enhed. Før du starter et spil for flere spillere, skal du sikre dig, at enhedernes Bluetooth-indstillinger er kompatible. Se "[Bluetooth-forbindelse](#)", s. 120. Yderligere oplysninger om, hvordan du starter spillet, de forskellige niveauer og andre funktioner, finder du i vejledningen til spillet.

4. Musikafspiller og radio


Du kan lytte til musik, der er gemt på hukommelseskortet, eller høre radio på spilkonsollen. Du kan også optage musik fra radioen eller en ekstern musikkilde. Du kan optage eller overføre musiknumre i en kvalitet, der ligner den kvalitet, man får på cd'er, til hukommelseskortet.

 **Bemærk!** Hukommelseskortet kan kun vise oplysninger om de første 255 musiknumre.

Oplysninger om overførsel af musiknumre fra en kompatibel pc til spilkonsollen finder du under "[Nokia Audio Manager](#)", s. 35.





Musikafspiller



 **Bemærk!** Denne funktion kan kun anvendes, hvis spilkonsollen er tændt. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.


↩ Gå til **Menu** → **Multimedia** → *Musikafspiller* for at åbne musikafspilleren, eller tryk på .

Med *Musikafspiller* kan du lytte til de musiknumre, du har gemt på hukommelseskortet. Når du vil lytte, kan du slutte headsettet (se "[Tilslutning og brug af headsettet](#)", s. 14) til spilkonsollen eller lytte via højttaleren.



 **Bemærk!** Du kan kun afspille musik fra hukommelseskort på 32 MB, 64 MB eller 128 MB. Andre hukommelseskort understøttes ikke.

 **Bemærk!** Når du bruger *Musikafspiller* bruger du mere strøm, og spilkonsollens driftstid reduceres.

 **Tip!** Du kan hurtigt tænde *Musikafspiller* ved at trykke på den særlige musikafspillertast .

 **ADVARSEL!** Det kan skade din hørelse ved at lytte til høj musik.

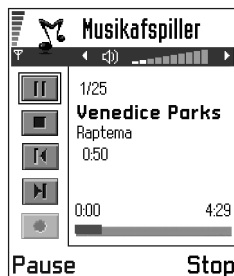
Når du har tændt *Musikafspiller*, begynder den at spille musik.

Hvis du vil justere lydstyrken i headsettet eller højttaleren, skal du trykke på  eller  for henholdsvis at øge eller mindske lydstyrken.

Lytning til musik

Du kan vælge afspil/pause

, stop ,
forrige nummer ,
næste nummer og
optag ved at trykke
på eller . Dermed
markeres
funktionsknappen, og du
kan nu vælge ved at trykke
på .



Valg i musikafspilleren: *Liste over numre*, *Indstillinger*,
Aktivér højttaler / *Deaktiver højttaler*, *Hjælp* og *Afslut*.

Tip! Du kan også trykke på headsetknappen
for at vælge det næste nummer.

På *Liste over numre* kan du se og afspille de musiknumre,
du har gemt på spilkonsollen.

Valgmuligheder på *Liste over
numre*: *Afspil*, *Slet*, *Omdøb*, *Føj til nummerliste* / *Fjern fra
liste*, *Hjælp* og *Afslut*.

Hvis du vil se de gemte musiknumre, skal du trykke
på *Valg* → *Liste over numre*.

Tip! Når du lytter til musik, kan du trykke på
for at få vist de mulige *Valg*.

Hvis du vil afspille musiknumrene på *Liste over numre*, skal
du trykke på eller for at markere nummeret og
derefter trykke på *Valg* → *Afspil*.

Du kan besvare og foretage opkald, mens du lytter til
musikafspilleren. Under et opkald holdes der pause i
musikken, og lyden fra musikafspilleren er slået fra. Når du
afslutter opkaldet, starter musikafspilleren automatisk
igen.

Hvis du vil besvare et indgående opkald, mens du
bruger headsettet, skal du trykke på headsetknappen.
Indstillingerne *Musikafspiller* afbrydes midlertidigt, når
spilkonsollen ringer. Når du vil afslutte opkaldet, trykker du
på headsetknappen igen. Yderligere oplysninger finder du
under "Tilslutning og brug af headsettet", s. 14.

Hvis du vil redigere indstillingerne, skal du trykke på
Valg og vælge *Indstillinger*. Du har følgende valgmuligheder:

- *Lydstilart*: Du kan vælge den musikstil, som
dine musiknumre afspilles i, hvis du ønsker, at
equaliserindstillinger som bas-/diskantniveau og
balance automatisk indstilles, så de passer til den
valgte stil. Det kan forbedre afspilningskvaliteten.
Der er følgende stilarter: *Rock*, *Pop*, *Dance*, *Jazz*,
Klassisk, *Latin* og *Normal*.
- *Afspilningsvalg*: Vælg *Normal* for at afspille de numre,
der er gemt på spilkonsollen, i den rækkefølge, de står i
på nummerlisten. Du kan også vælge *Tilfældig* eller
Gentag.
- *Ekstra bas*: Du kan give den aktuelle musikstil mere bas.

Optagelse fra eksternt udstyr




Du kan slutte spilkonsollen til kompatibelt eksternt lydudstyr, f.eks. en cd-afspiller, og optage musik direkte på spilkonsollen.

 **Bemærk!** Anvend ikke denne funktion ulovligt!

Musik kan være ophavsretligt beskyttet. Det er kun tilladt at optage ophavsretligt beskyttet musik til eget brug. Det er ulovligt at kopiere ophavsretligt beskyttet musik til videresalg eller distribution.

Sådan optager du et musiknummer fra kompatibelt eksternt lydudstyr.

- 1 Tilslut det eksterne lydudstyr. Yderligere oplysninger finder du under "Tilslutning og brug af de medfølgende kabler", s. 15.
- 2 Tryk på **Menu** → **Multimedia** → *Musikafspiller*.


- 3 Tryk på  for at markere optageknappen  og tryk derefter på  for at optage. Hvis du vil stoppe optagelsen, skal du trykke på **Stop**.
- 4 Skriv spornummer, og tryk på **OK**.

Du kan besvare og foretage opkald, mens du optager. Musikafspillerens lyd slås fra, men optagelsen fortsætter i baggrunden. Når du afslutter opkaldet, starter musikafspilleren automatisk igen.



Radio






 **Bemærk!** Denne funktion kan kun anvendes, hvis spilkonsollen er tændt. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.


➡ Gå til **Menu** → **Multimedia** → **Radio** for at åbne radioen, eller tryk på .


Du kan lytte til *Radio* i spilkonsollen via headsettet (se "Tilslutning og brug af headsettet", s. 14) eller via højttaleren. Ledningen til headsettet fungerer som



antenne for radioen, så lad den hænge frit, og sørg for, at den altid er tilsluttet.






Hvis du vil justere lydstyrken i headsettet eller højttaleren, skal du trykke på  eller  for henholdsvis at øge eller mindske lydstyrken.

 **Bemærk!** Radioudsendelsens kvalitet afhænger af radiostationens dækning i det område, du befinder dig i.

 **ADVARSEL!** Det kan skade din hørelse ved at lytte til høj musik.

 **Tip!** Når du trykker på headsetknappen, vælges den næste kanal, der er gemt.

 **Tip!** Du kan hurtigt tænde *Radio* ved at trykke på den særlige radiotast .

Du kan vælge den næste kanal , den forrige kanal , Autoindstilling op , Autoindstilling ned  og optagelse  ved at trykke på  eller . Dermed markeres funktionsknappen, og du kan nu vælge ved at trykke på .





Valg i radioen: *Kanaler*,



Aktivér højttaler / Deaktiver højttaler, Autoindstilling op, Autoindstilling ned, Manuel indstilling, Gem kanal, Hjælp og Afslut.



Indstilling af en radiokanal

- Hvis *Radio* er tændt, skal du vælge **Valg** → *Autoindstilling op* eller *Autoindstilling ned* for at indstille radioen automatisk. Når en kanal er fundet, vises den nye frekvens.

 **Bemærk!** Hvis du allerede har gemt radiokanaler, vises nummeret og navnet måske også.

 **Bemærk!** Frekvensområdet er 87,5–108,0 MHz.

- Du kan også indstille radioen manuelt ved at vælge **Valg** → *Manuel indstilling* og trykke på  eller  for at gå op eller ned i frekvens (trin a 0,05 MHz).

 **Tip!** Hvis du kender den ønskede frekvens, kan du indtaste den direkte via tastaturet (tryk på  for decimaltegn).


- Hvis du vil gemme kanalen på spillkonsollen, skal du vælge **Valg** → *Gem kanal*. Rul til den placering, hvor du vil gemme kanalen, og tryk på **Vælg**. Indtast radiostationens navn, og tryk på **OK**.

 **Bemærk!** Tomme pladser vises med en standardfrekvens på 87,5 MHz.


Brug af radioen

Valg på kanallisten: *Aflyt, Aktivér højttaler / Deaktiver højttaler, Omdøb, Slet, Hjælp og Afslut.*


Når *radioen* er tændt, kan du slukke den ved at trykke på **Afslut**.

 **Bemærk!** Når højttaleren aktiveres, slås lyden i headsettet fra.




Du kan besvare og foretage opkald, mens du lytter til radioen. Under et opkald er radiolyden slået fra. Når du afslutter opkaldet, starter radioen automatisk igen.



 **Bemærk!** Når du bruger *Radio* bruger du strøm, og spilkonsollens driftstid reduceres.


Hvis du allerede har gemt radiokanaler, kan du vælge **Valg** → *Kanaler* for at vælge den kanal, du vil lytte til. Du kan også vælge radiokanalposition 1 til 9 ved at trykke på den tilsvarende nummertast. Du kan også vælge radiokanalposition 10 til 20 ved at trykke på to nummertaster lige efter hinanden, f.eks. 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 og 2 + 0 = 20.

 **Bemærk!** Hvis headsettet tages af, vil *Radio* automatisk slukke efter 5 minutter.

Optagelse fra radioen

Du kan optage fra den aktuelle radiokanal ved at trykke på . Dermed markeres optageknappen , og du kan nu optage ved at trykke på . Indtast nummerets navn, og tryk på **OK**.

 **Bemærk!** Optagetilstand bliver optageknappen  til stopknappen .

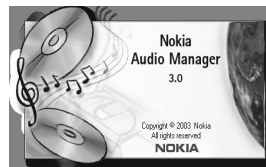
 **Tip!** Du kan også bruge **Stop**.

Du kan besvare og foretage opkald, mens du optager fra radioen. Radiolyden slås fra, men optagelsen fortsætter i baggrunden. Når du afslutter opkaldet, starter radioen automatisk igen. Du kan afspille radiooptagelser med musikafspilleren.




Nokia Audio Manager


Med Nokia Audio Manager kan du vælge digitale musiknumre på en kompatibel pc og overføre dem til Nokia N-Gage-spilkonsollens hukommelseskort. Nokia




Audio Manager-softwaren giver dig også mulighed for at oprette

M3U-afspilningslister på pc'en med henvisninger til enten MP3-numre eller numre, der er gemt fra cd'er. For at pc'en kan få adgang til medielagringsområdet (hukommelseskortet) på spilkonsollen skal du slutte spilkonsollen til pc'en med det medfølgende USB-mini-B-kabel DKE-2. Se "Tilslutning og brug af de medfølgende kabler", s. 15. Indholdet af spilkonsollens hukommelseskort kan derefter vises i området Mobil enhed i *Musikstudie* under Nokia Audio Manager. Musiknumrene på afspilningslisterne kan f.eks. være overført fra dine cd'er.


 **Bemærk!** Når du bruger Nokia Audio Manager, skal du kun slutte spilkonsollen til pc'en via det medfølgende USB-mini-B-kabel DKE-2 (se "Tilslutning og brug af de medfølgende kabler", s. 15). Alt andet ordnes på pc'en.

 **Bemærk!** Anvend ikke denne funktion ulovligt! Musik kan være ophavsretligt beskyttet. Det er kun tilladt at optage ophavsretligt beskyttet musik til eget brug. Det er ulovligt at kopiere ophavsretligt beskyttet musik til videresalg eller distribution.


 **Tip!** Du kan finde programmet på cd-rom'en i salgspakken.

Systemkrav

Når du skal installere og bruge Nokia Audio Manager, skal du bruge følgende:


- En Intel-kompatibel pc med operativsystemet Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 eller Windows XP.
-  **Bemærk!** Softwaren understøttes ikke på en pc, hvor systemet er opgraderet fra Windows 95 eller 3.1 til Windows 98.
- Pentium MMC 266 MHz CPU (Pentium 300 MHz anbefales),
- Mindst 35 MB ledig diskplads,
- Mindst 48 MB hukommelse anbefales, 64 MB anbefales til Windows 2000,
- Skærm med 800 x 600 pixel og mere end 65536 farver, høje farveindstillinger,
- Cd-rom-drev, SCSI/ANSI X3T10-1048D-standard. ATAPI/SFF-8020i-standard.

Installation af Nokia Audio Manager

 **Bemærk!** Du må ikke slutte USB-kablet til pc'en, før du har installeret Nokia Audio Manager-pc-softwaren fra cd-rom'en, der fulgte med Nokia N-Gage-spilkonsollen.

- 1 Start Windows.
- 2 Sæt den medfølgende cd-rom i pc'ens cd-rom-drev.
- 3 Cd-rom'en starter automatisk. Gør den ikke det, skal du åbne Windows Stifinder og vælge det cd-rom-drev, cd-rom'en sidder i. Højreklik på Nokia Audio Manager-ikonet, og vælg Autorun.
- 4 Følg installationsvejledningen på computerskærmen for at gennemføre installationen.


- 5 Når softwareinstallationen er udført, tilføjes mappen Nokia Audio Manager i mappen Programmer.

 **Bemærk!** Du skal genstarte computeren, når du har installeret Nokia Audio Manager-software.

Lagring af cd-numre med Nokia Audio Manager

Åbn Nokia Audio Manager på pc'en. Startskærmen vises.

- 1 Sæt en musik-cd i pc'ens cd-drev, og klik på ikonet *CD-afspiller*. Alle oplysninger om numre skulle være vist som standard.
- 2 Når du vil gemme musiknumre, markerer du numrene og klikker på knappen *Gem numre*.


 **Bemærk!** Du må ikke tage cd'en ud, før lagringen er færdig. Indikatoren for lagring viser, hvor lang tid det vil tage at gemme numrene.

- 3 Hvis du vil overføre de gemte numre til *Musikstudie*, skal du klikke på knappen *Tilføj*, vælge de(t) ønskede nummer/-re og klikke på *Open*.

Du kan nu overføre numrene i *Musikstudie* til din *N-Gage*-spilkonsol.

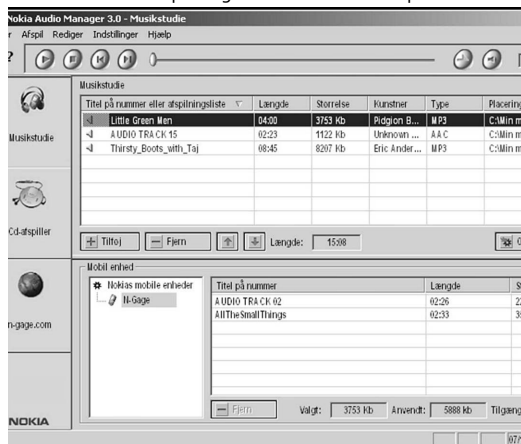
Overførsel af musiknumre til enheden

- 1 Gem numrene og afspilningslisterne i *Musikstudie* i Nokia Audio Manager. Yderligere oplysninger finder du i hjælpesystemet til Nokia Audio Manager.

 **Bemærk!** Kontrollér, at den compatible pc og spillekonsollen er forbundet med det medfølgende

USB-kabel. Se "Tilslutning og brug af de medfølgende kabler", s. 15.

- 2 Åbn Nokia Audio Manager på pc'en. Startskærmen vises.
- 3 Klik på ikonet på mobilenhedsområdet i *Musikstudie*.
- 4 Vælg de numre eller afspilningslister, du vil overføre til hukommelseskortet i spillekonsollen: markér de ønskede numre eller afspilningslister ved at klikke på dem.



- 5 Klik på *Overfør til enhed*.

Hvis du har valgt mere musik, end der er plads til på spillekonsollen, får du en fejlmeddelelse. Fravælg nogle af de valgte musiknumre, indtil markeringen passer.

Overførsel ved hjælp af Windows Stifinder

Du kan bruge Windows Stifinder til at overføre MP3- eller .AAC-musiknumre til spilkonsollens hukommelseskort.



Bemærk! Kontrollér, at den kompatible pc og spilkonsollen er forbundet med det medfølgende USB-kabel. Se "Tilslutning og brug af de medfølgende kabler", s. 15.

- 1 Åbn Windows Stifinder, så drevene på pc'en vises. Et af drevene skulle gerne være **N-Gage**-spilkonsollen (lokal disk). Klik på det for at åbne et vindue, hvor indholdet af spilkonsollens hukommelseskort vises.
- 2 Åbn et nyt vindue med Windows Stifinder, og vis indholdet af mappen på den pc, du vil overføre MP3- og .AAC-numre fra.
- 3 Vælg de numre på den kompatible pc, som du vil overføre til spilkonsollen, og træk og slip numrene ind i det første vindue. Numrene overføres nu til spilkonsollen og kan afspilles med *Musikafspiller*. Før du overfører numre med Windows Stifinder, skal du kontrollere størrelsen på de filer, der skal overføres. Beregn ca. 10 sekunder for hver 1 MB, du vil overføre. Du må ikke afbryde overførslen eller fjerne kablet, før processen er udført.



Vigtigt! Windows Stifinder kan angive, at filoverførslen er gennemført før tid. Den er ikke nødvendigvis færdig, og du skal beregne ca.

10 sekunder for hver 1 MB, der skal overføres. Hvis overførslen afbrydes tidligere, er det ikke sikkert, at filerne er overført.



Bemærk! Filer, der overføres ved hjælp af Windows Stifinder, vises ikke i vinduet Mobil enhed i Nokia Audio Manager.

Hvis du har valgt mere musik, end der er plads til på spilkonsollens hukommelseskort, får du en fejlmeddelelse. Fjern nogle numre, og prøv igen.

Vinduet n-gage.com

Nokia Audio Manager indeholder et vindue, hvor du kan søge på internettet. Browserens startside er som standard indstillet til n-gage.com. Du kan indtaste alle URL-adresser i adressefeltet. Når du søger på internettet, skal du angive adressen på en søgemaskine. Numre fra internettet skal overføres til pc'en, før de kan tilføjes i vinduet *Musikstudie* og overføres til spilkonsollen.

Andre funktioner

Understøttede musiknummertyper

Nokia Audio Manager understøtter MP3-numre og M3U-afspilningslister. Du kan oprette afspilningslister i *Musikstudie*. Når du vælger en afspilningsliste for at overføre den til spilkonsollens hukommelseskort, overføres kun de numre, hvis navne står på listen. Numre, der er oprettet med *Cd-afspilleren*, har filtypen .AAC. Disse filer

kan afspilles på pc'en med Nokia Audio Manager og overføres til spilkonsollens hukommelseskort.

Redigering af felter i numre på den compatible pc

Når numrene eller afspilningslisterne er vist i *Musikstudie*, kan du redigere oplysningerne om nummeret og kunstneren. Yderligere oplysninger finder du i hjælpesystemet i Nokia Audio Manager.



5. Indstillinger

➡ Gå til Menu → Værktøjer → Indstillinger.

Ændring af generelle indstillinger

- 1 Rul til en indstillingsgruppe, og tryk på for at åbne den.
- 2 Rul til den indstilling, du vil ændre, og tryk på for at
 - skifte mellem indstillinger, hvis der kun er to (Til/Fra).
 - åbne en liste over indstillinger eller et redigeringsprogram.
 - åbne en visning med en skyder, og tryk på eller for henholdsvis at øge eller mindske værdien.

Enhedsindstillinger



Generelt

- *Sprog på enhed* – du kan ændre sproget for skærmtjekterne på spilkonsollen. En ændring vil også berøre det format, der bruges til dato og tid og de separatore, der f.eks. bruges i beregninger. Hvis du vælger *automatisk*, vælger spilkonsollen sprog i overensstemmelse med oplysningerne på SIM-kortet.

Når du har ændret sprog for skærmtjekterne, skal du starte spilkonsollen igen.



Bemærk! Ændring af indstillingerne for *Sprog på enhed* eller *Skriftsprog* berører alle programmer på spilkonsollen, og ændringen er gældende, indtil du ændrer indstillingerne igen.


- *Skriftsprog* – du kan ændre skriftsproget på spilkonsollen permanent. Ændring af sprog berører
 - de tegn, der er tilgængelige, når du trykker på en tast (-),
 - den intelligente ordbog, der benyttes, og
 - de specialtegn, der er tilgængelige, når du trykker på tasten og tasten .





Eksempel: Du bruger en spilkonsol, hvor skærmtjekterne er på engelsk, men du vil skrive dine beskeder på fransk. Efter at du har ændret sproget, søger den intelligente ordbog efter ord på fransk, og de mest almindelige specialtegn eller tegnsætningstegn, som bruges i det franske sprog, bliver tilgængelige, når du trykker på tasten og tasten .




Tip! Du kan også foretage denne ændring i nogle af redigeringsprogrammerne. Tryk på , og vælg *Skriftsprog*:



- *Ordbog* – her kan angives, om den intelligente ordbog skal være *Til* eller *Fra* for alle redigeringsprogrammer på spilkonsollen. Du kan også ændre denne indstilling, mens du bruger et redigeringsprogram. Tryk på , og vælg *Ordbog* → *Slå ordbog til* eller *Fra*.


 **Bemærk!** Den intelligente ordbog findes ikke til alle sprog.

- *Opstartstekst/-logo* – Tryk på  for at åbne indstillingen. Opstartsteksten eller -logoet vises kort, hver gang du tænder for spilkonsollen. Vælg *Standard*, hvis du vil bruge standardbilledet. Vælg *tekst* for at skrive en velkomstnote (maks. 50 bogstaver). Vælg *Billede* for at vælge et foto eller et billede fra **Billeder**.
- *Fabriksindstillinger* – du kan gendanne nogle af indstillingernes oprindelige værdier. Hvis du vil gøre det, skal du bruge låsekoden. Se s. 49. Når du har genindstillet indstillingerne, kan spilkonsollen tage længere tid om at blive tændt.

 **Bemærk!** Alle de dokumenter og filer, du har oprettet, efterlades som de er.

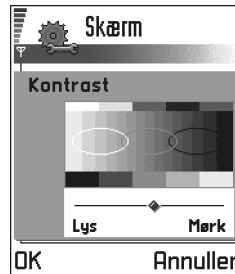
Standbytilstand

- *Baggrundsbillede* – du kan vælge et billede, som skal bruges som baggrundsbillede i standbytilstand. Vælg *Ja* for at vælge et billede fra **Billeder**.
- *Venstre valgtast* og *Højre valgtast* – du kan ændre de genveje, som vises over den venstre  og den højre  valgtast i standbytilstand. Ud over programmerne kan du have en genvej til en funktion, f.eks. *Ny besked*.

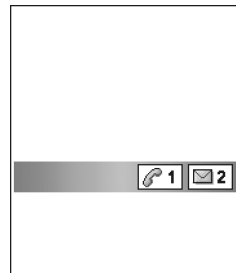
 **Bemærk!** Du kan ikke have en genvej til et program, du selv har installeret.

Skærm

- *Kontrast* – bruges til at gøre skærmens kontrast lysere eller mørkere.
- *Farvepalet* – bruges til at ændre den farvepalet, der bruges på skærmen.
- *Aktivér pauseskærm* – pauseskærmen bliver aktiveret, når timeoutperioden for pauseskærm er udløbet. Når pauseskærmen er aktiv, ryddes skærmen, og du kan se pauseskærmens linie.
 - Tryk på en vilkårlig tast for at deaktivere pauseskærmen.



- *Pauseskærm* – vælg, hvad der skal vises på pauseskærmens linie: klokkeslæt og dato eller en tekst, du selv har skrevet. Placeringen og baggrundsfarven på pauseskærmens linie skifter med 1 minuts intervaller. Pauseskærmen ændres desuden, så den angiver antallet af nye beskeder eller ubesvarede opkald.



Opkaldsindstillinger



Bemærk! Hvis du vil ændre indstillingerne for omstilling, skal du gå til **Menu**→**Værktøjer**→**Omstilling**. Se "Indstillinger for omstilling", s. 21.


Send eget opkalds-id

- Med denne netværkstjeneste kan du angive, at dit telefonnummer skal vises (*Ja*) eller skjules (*Nej*) for den person, du ringer op til. Værdien kan også indstilles af netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen, når du tegner abonnement (*Netværksafhæng.*).

Banke på: (netværkstjeneste)

- Netværket vil underrette dig om et nyt indgående opkald, mens du er i gang med et opkald. Vælg: *Aktiver* for at anmode netværket om at aktivere banke på, *Annuler* for at anmode netværket om at deaktivere banke på, eller *Kontrollér status* for at kontrollere, om funktionen er aktiveret eller ej.

Automat. genopkald



- Hvis denne indstilling er aktiveret, laver spilkonsollen maksimalt ti forsøg på at få forbindelse til et nummer efter et mislykket forsøg. Tryk på  for at stoppe automatisk genopkald.

Oversigt efter opkald




- Aktiver denne indstilling, hvis spilkonsollen kort skal vise varigheden og prisen for det sidste opkald. Hvis du

vil have vist prisen, skal *Maks. opkaldspris* være aktiveret for SIM-kortet. Se s. 23.

Hurtigkald

- Vælg *Til*, og de numre, der er tildelt hurtigkaldstasterne ( - ) kan kaldes op ved at trykke på og holde tasten nede. Se også "Tildeling af hurtigkaldstaster", s. 52.

Valgfri svartast

- Vælg *Til*, og du kan besvare et indgående opkald ved kort at trykke på en tilfældig tast, undtagen ,  og .

Linie i brug (netværkstjeneste)


- Denne indstilling vises kun, hvis SIM-kortet understøtter to abonnentnumre, dvs. to telefonlinier. Vælg, hvilken telefonlinie (*Linie 1* eller *Linie 2*), du vil bruge til at foretage opkald og sende SMS-beskeder. Opkald på begge linier kan besvares, uanset hvilken linie der er valgt.



Bemærk! Du vil ikke kunne foretage opkald, hvis du vælger *Linie 2* og ikke har abonnement på denne netværkstjeneste.

Hvis du vil forhindre linievalg, skal du vælge *Lineskift*→*Deaktiver*, hvis det understøttes af SIM-kortet. Hvis du vil ændre denne indstilling, skal du bruge PIN2-koden.



Tip! Hvis du vil skifte mellem telefonlinierne, skal du trykke på og holde  nede i standbytilstand.

Forbindelsesindstillinger



Generelle oplysninger om dataforbindelser og adgangspunkter



Ordliste: Adgangspunkt – det punkt, hvor spilkonsollen opretter forbindelse til internettet ved hjælp af en dataopkaldsforbindelse eller en pakke-dataforbindelse. Et adgangspunkt kan f.eks. leveres af en internetudbyder (ISP), en mobiltjenesteudbyder eller en netværksoperatør.

Hvis du vil definere indstillinger for adgangspunkter, skal du gå til *Indstillinger* → *Forbindelse* → *Adgangspunkter*.

En dataforbindelse er nødvendig, hvis du vil oprette forbindelse til et adgangspunkt. Spilkonsollen understøtter tre slags dataforbindelser:

- GSM-dataopkald (D),
- GSM-højhastighedsopkald (D*) eller
- pakke-dataforbindelse (GPRS) (G).

Der findes tre forskellige typer adgangspunkter, du kan definere: MMS-adgangspunkter, browseradgangspunkter og internetadgangspunkter (IAP). Spørg tjenesteudbyderen, hvilken type adgangspunkt der kræves til den tjeneste, du vil have adgang til. Du skal angive indstillinger for adgangspunkt, hvis du f.eks. vil

- sende og modtage MMS-beskeder,
- sende og modtage e-mail,
- se browsersider,

- hente Java™-programmer,
- bruge Billedoverførsel eller
- bruge spilkonsollen som modem.

Se også "Dataforbindelsesindikatorer", s. 9.

GSM-dataopkald

Et GSM-dataopkald muliggør dataoverførselshastigheder på højst 14,4 Kbps. Kontakt netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen for at få oplysninger om tilgængelighed og abonnement på datatjenester.

Minimumsindstillinger til foretagelse af et dataopkald

- Hvis du vil angive et sæt meget grundlæggende indstillinger for GSM-dataopkald, skal du gå til *Indstillinger* → *Forbindelse* → *Adgangspunkter* og vælge **Valg** → *Nyt adgangspunkt*. Udfyld følgende: *Databærer: GSM-data, Opkaldsnummer, Sessionstilstand: Permanent, Dataopkaldstype: Analogt og Maks. datahastighed: Automatisk*.

Dataopkald med høj hastighed (HSCSD, High Speed Circuit Switched Data)



Ordliste: Højhastighedsdata muliggør dataoverførselshastigheder på højst 43,2 Kbps.

Kontakt netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen for at få oplysninger om tilgængelighed og abonnement på højhastighedsdatatjenester.



Bemærk! Hvis du sender data i HSCSD-tilstand, kan det aflade spilkonsollens batteri hurtigere end

normale tale- eller dataopkald, fordi spilkonsollen muligvis sender data til netværket oftere.

Pakke-data (GPRS, General Packet Radio Service)



Ordliste: Pakke-data, eller GPRS (General Packet Radio Service), bruger pakke-datateknologi, hvor oplysningerne sendes i korte datablokke over det mobile netværk.

Minimumsindstillinger til oprettelse af en pakke-dataforbindelse

- Du skal abonnere på GPRS-tjenesten. Kontakt netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen for at få oplysninger om tilgængelighed og abonnement på GPRS.
- Gå til *Indstillinger* → *Forbindelse* → *Adgangspunkter*, og vælg **Valg** → *Nyt adgangspunkt*. Udfyld følgende: *Databærer:* GPRS og *Adgangspunktsnavn:* angiv det navn, du har fået af din tjenesteudbyder. Se "Oprettelse af et adgangspunkt", s. 44 for at få yderligere oplysninger.

Priser for pakke-data og programmer

Både ved den aktive GPRS-forbindelse og de programmer, der bruges over GPRS, betales der en afgift, f.eks. i forbindelse med brug af browsertjenester, afsendelse og modtagelse af data og SMS-besked. Kontakt din netværksoperatør eller tjenesteudbyder for at få mere detaljerede oplysninger om afgifter. Se også "Pakke-datatæller og forbindelsestimer", s. 24.

Oprettelse af et adgangspunkt

Valg på listen Adgangspunkter:

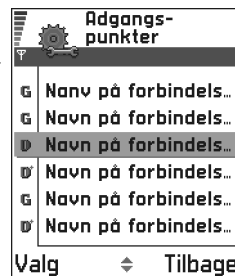
Rediger, Nyt adgangspunkt, Slet, Hjælp og Afslut.

Du kan have forprogrammerede adgangspunktindstillinger i spilkonsollen. Eller du modtager muligvis indstillinger for adgangspunkt i en smart besked fra en tjenesteudbyder. Se "Modtagelse af smart-besked", s. 81.

Hvis der ikke er defineret nogen adgangspunkter, når du åbner *Adgangspunkter*, bliver du spurgt, om du vil oprette et.


Hvis der allerede er defineret adgangspunkter, og du vil oprette et nyt adgangspunkt, skal du vælge **Valg** → *Nyt adgangspunkt* og vælge:

- *Brug standardindstil.* for at bruge standardindstillingerne. Foretag de nødvendige ændringer, og tryk på **Tilbage** for at gemme indstillingerne.
- *Brug eksist. indstil.* for at bruge eksisterende oplysninger om indstillinger som udgangspunkt for de nye indstillinger for adgangspunkt. En liste over eksisterende adgangspunkter åbnes. Vælg et, og tryk på **OK**. Indstillingerne for



adgangspunkt åbnes, og nogle af felterne er allerede udfyldt.


Redigering af et adgangspunkt

Når du åbner Adgangspunkter, åbnes listen over allerede tilgængelige adgangspunkter. Rul til det adgangspunkt, du vil redigere, og tryk på .

Sletning af et adgangspunkt

Rul til det adgangspunkt, du vil slette, på listen over adgangspunkter, og vælg **Valg** → **Slet**.

Adgangspunkter

 Valg ved redigering af indstillinger for adgangspunkt: *Skift, Avancerede indstil, Hjælp og Afslut*.

Her kan du se en kort forklaring til de indstillinger, du kan få brug for til forskellige dataforbindelser og adgangspunkter.



Bemærk! Begynd med at angive indstillingerne fra oven. Afhængigt af hvilken dataforbindelse du vælger (*Databærer*), eller om du har brug for at indstille en *Gateway-IP-adresse*, er det kun bestemte indstillingsfelter, der er tilgængelige.



Bemærk! Følg vejledningen fra din tjenesteudbyder nøje.


- *Navn på forbindelse* – skriv et passende navn til forbindelsen.

- *Databærer* – valgmulighederne er *GSM-data*, *Højhastigh.-GSM* og *GPRS*. Afhængigt af hvilken dataforbindelse du vælger, er kun visse felter til indstillinger tilgængelige. Angiv indstillinger i alle felter, der er markeret med **Skal angives** eller med en rød stjerne. Andre felter kan efterlades tomme, medmindre du er blevet bedt om at udfylde dem af din tjenesteudbyder.



Bemærk! Hvis du vil kunne bruge en dataforbindelse, skal udbyderen af netværkstjenester understøtte denne funktion og om nødvendigt aktivere den for dit SIM-kort.

- *Adgangspunktsnavn* (kun for pakke-data) – adgangspunktnavnet er nødvendigt for at kunne oprette en forbindelse til GPRS-netværket. Du får navnet på adgangspunktet af din netværksoperatør eller tjenesteudbyder.
- *Opkaldsnummer* (kun for GSM-data og -højhastighedsdata) – modemtelefonnummeret på adgangspunktet.
- *Brugernavn* – skriv et brugernavn, hvis det kræves af tjenesteudbyderen. Brugernavnet kan være nødvendigt for at oprette en dataforbindelse, og det leveres normalt af tjenesteudbyderen. I brugernavnet skelnes der ofte mellem store og små bogstaver.
- *Adgangskode* (kun for GSM-data og -højhastighedsdata) – hvis du skal indtaste en ny adgangskode, hver gang du logger på en server, eller hvis du ikke vil gemme din adgangskode til spilkonsollen, skal du vælge *Ja*.

- **Adgangskode** – det kan være nødvendigt med en adgangskode for at oprette en dataforbindelse, og den leveres normalt af tjenesteudbyderen. I adgangskoden skelnes der ofte mellem store og små bogstaver. Når du skriver adgangskoden, vises de tegn, du skriver, kort og ændres derefter til stjerner (*). Den letteste måde at skrive numre på, er at trykke på  og vælge *Indsæt nummer* og derefter fortsætte med at skrive bogstaver.
- **Godkendelse** – *Normal* / *Sikker*.
- **Gateway-IP-adresse** – den IP-adresse, der bruges af den krævede browsergateway.
- **Startside** – afhængigt af hvad du er ved at konfigurere, skal du enten skrive
 - tjenesteadressen eller
 - adressen på MMS-centralen.
- **Forbindelsessikkerh.** – vælg, om der skal bruges TLS (Transport Layer Security) til forbindelsen. Følg vejledningen fra din tjenesteudbyder.
- **Sessionstilstand** – *Permanent* / *Midlertidig*.
- **Dataopkaldstype** (kun for GSM-data og -højhastighedsdata) – *Analogt*, *ISDN v.110* eller *ISDN v.120* definerer, om spilkonsollen bruger en analog eller en digital forbindelse. Denne indstilling afhænger af både din GSM-netværksoperatør og din internetudbyder, fordi nogle GSM-netværk ikke understøtter visse typer ISDN-forbindelser. Kontakt din internetudbyder, hvis du vil have yderligere oplysninger. Hvis der er ISDN-forbindelser tilgængelige, kan der oprettes forbindelser hurtigere med disse end med analoge metoder.





Ordliste: ISDN-forbindelser er en måde at etablere et dataopkald mellem din spilkonsol og dit adgangspunkt. ISDN-forbindelser er digitale fra slutpunkt til slutpunkt og giver derfor hurtigere konfigurationstider og datahastigheder end analoge forbindelser. Hvis du vil bruge en ISDN-forbindelse, skal både din internetudbyder og din netværksoperatør understøtte den.

- **Maks. datahastighed** (kun for GSM-data og -højhastighedsdata) – valgmulighederne er *automatisk* / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200, afhængigt af hvilken indstilling du har valgt i *Sessionstilstand* og *Dataopkaldstype*. Med denne indstilling kan du angive en grænse for den maksimale forbindelseshastighed, når der bruges højhastighedsdata. Høj datahastighed er dyrere, afhængig af netværksudbyderen.



Bemærk! Ovenstående hastigheder viser de maksimale forbindelseshastigheder. Når der er oprettet forbindelse, kan hastigheden være lavere, afhængigt af netværksbetingelserne.



Tip! Når du skriver, skal du trykke på  for at åbne tabellen med specialtegn. Tryk på  for at lave et mellemrum.



Tip! Se også "Krævede indstillinger til MMS-beskeder", s. 76, "Krævede indstillinger til e-mail", s. 78 og "Indstilling af spilkonsollen til browsertjenesten", s. 107.

Valg → Avancerede indstillinger

- *Enhedens IP-adresse* – Enhedens IP-adresse.
- *Primær navneserver* – den primære DNS-servers IP-adresse.



Ordliste: DNS – Domain Name Service. En internettjeneste, der oversætter domænenavne, f.eks. **www.nokia.com**, til IP-adresser, f.eks. **192.100.124.195**.

- *Sekund. navneserver* – den sekundære DNS-servers IP-adresse.



Bemærk! Hvis du skal angive *Enhedens IP-adresse*, *Primær navneserver* eller *Sekund. navneserver*, skal du kontakte din internetudbyder for at få disse adresser.

Følgende indstillinger vises, hvis du har valgt dataopkald og højhastighedsdata som forbindelsestype:

- *Brug tilbagekald* – denne indstilling giver en server mulighed for at ringe tilbage til dig, når du har foretaget det første opkald. Kontakt din tjenesteudbyder, hvis du vil abonnere på denne tjeneste.
- *Tilbagekaldstype* – valgmulighederne er *Brug servernr.* / *Brug andet nr.* Spørg din tjenesteudbyder, hvilken indstilling du skal bruge, da det afhænger af tjenesteudbyderens konfiguration.
- *Tilbagekaldsnummer* – indtast spilkonsollens datatelefonnummer, som tilbagekaldsserveren skal bruge. Som regel er dette nummer spilkonsollens telefonnummer til dataopkald.

- *Brug PPP-komprim.* – når denne indstilling er sat til *Ja*, øger denne indstilling hastigheden for dataoverførslen, hvis den understøttes af den eksterne PPP-server. Hvis du har problemer med at oprette forbindelse, skal du prøve med indstillingen *Nej*. Kontakt din tjenesteudbyder for at få vejledning.



Ordliste: PPP (Point-to-Point Protocol) – En almindelig protokol til netværksprogrammer, som gør det muligt at oprette en direkte forbindelse til internettet fra en hvilken som helst computer ved hjælp af et modem og en telefonlinje.

- *Brug loginscript* – valgmulighederne er *Ja* / *Nej*.
- *Loginscript* – indsæt loginscriptet.
- *Modeminitialisering* (Modeminitialiseringsstreng) – styrer spilkonsollen ved hjælp af modem-AT-kommandoer. Hvis det kræves, skal du angive de tegn, som GSM-netværksudbyderen eller internetudbyderen har defineret.

GPRS


➡ Gå til *Indstillinger* → *Forbindelse* → *GPRS*.

GPRS-indstillingerne berører alle adgangspunkter, som bruger en pakke-dataforbindelse.


GPRS-forbindelse – hvis du vælger *Når tilgængelig*, og du er i et netværk, som understøtter pakke-data, registrerer spilkonsollen til GPRS-netværket, og afsendelse af SMS-beskeder bliver udført via GPRS. Det er f.eks. også hurtigere, hvis du starter en aktiv pakke-dataforbindelse

til at sende og modtage e-mail-beskeder. Hvis du vælger *Efter behov*, vil spilkonsollen kun bruge en pakkeforbindelse, hvis du starter et program eller en handling, der har brug for det.

Adgangspunkt – navnet på adgangspunktet er nødvendigt, hvis du vil bruge spilkonsollen som et pakkeforbindelsesmodem til computeren. Yderligere oplysninger om modemforbindelser finder du på s. 125.

 **Bemærk!** Hvis der ikke er GPRS-dækning, og du har valgt *Når tilgængelig*, vil spilkonsollen periodisk forsøge at oprette en pakkeforbindelse.

Dataopkald

 Gå til *Indstillinger* → *Forbindelse* → *Dataopkald*.

Dataopkaldsindstillinger påvirker alle adgangspunkter, der bruger et dataopkald og højhastighedsdataopkald.

Onlinetid – hvis der ikke er nogen handlinger, afbrydes dataopkaldet automatisk efter en timeoutperiode. Valgmulighederne er: *Brugerdefineret*, hvor du angiver en tid, eller *Ubegrænset*.

Dato og tid



- Med indstillingerne for dato og tid kan du definere den dato og det klokkeslæt, der bruges i spilkonsollen, ligesom du kan ændre dato- og tidsformat og separatorer. Vælg *Urtype* → *Analogt* eller *Digitalt* for at ændre den klokke, der vises i standbytilstand. Vælg

Autoopdatering af tid, hvis mobiltelefonnetværket skal opdatere oplysninger om klokkeslæt, dato og tidszone i spilkonsollen (netværkstjeneste).



Bemærk! Hvis indstillingen *Autoopdatering af tid* skal have nogen effekt, skal spilkonsollen startes på ny.



Tip! Se mere om sprogindstillinger på s. 40.

Sikkerhed



Enhed og SIM

Forklaringer til de forskellige sikkerhedskoder, der kan være nødvendige:

- PIN-kode (4 til 8 cifre)** – PIN-koden (Personal Identification Number) beskytter dit SIM-kort imod uautoriseret brug. PIN-koden leveres i reglen sammen med SIM-kortet. Efter tre på hinanden følgende forkerte PIN-kodeindtastninger spærres PIN-koden. Hvis PIN-koden er spærret, skal du ophæve spærringen af PIN-koden, før du kan bruge SIM-kortet igen. Se oplysningerne om PUK-koden.
- PIN2-kode (4 til 8 cifre)** – PIN2-koden, som leveres sammen med nogle SIM-kort, er påkrævet for at få adgang til bestemte funktioner, f.eks. opkaldspristællere.

- **Låsekode (5 cifre)** – låsekoden kan bruges til at låse spilkonsollen og tastaturet for at undgå uautoriseret brug.



Bemærk! Låsekoden er fra fabrikken sat til **12345**. Hvis du vil undgå uautoriseret brug af spilkonsollen, skal du ændre låsekoden. Hold den nye kode hemmelig, og opbevar den på et sikkert sted. Undgå at opbevare koden sammen med spilkonsollen.

- **PUK- og PUK2-koder (8 cifre)** – PUK-koden (Personal Unblocking Key) er nødvendig for at kunne ændre en spærret PIN-kode. PUK2-kode er nødvendig for at kunne ændre en spærret PIN2-kode. Hvis koderne ikke leveres sammen med SIM-kortet, skal du kontakte den operatør, hvis SIM-kort er i spilkonsollen, for at få koderne.

Du kan ændre følgende koder: låsekoden, PIN-koden og PIN2-koden. Disse koder kan kun omfatte tal fra **0** til **9**.



Bemærk! Undgå at bruge adgangskoder, der ligner eller anvendes som alarmnumre, f.eks. 112, for at forhindre at du ved et uheld ringer op til alarmnummeret.

PIN-kode-anmodning – hvis PIN-kodeanmodningen er aktiv, skal koden angives, hver gang der tændes for spilkonsollen. Bemærk, at deaktivering af PIN-kodeanmodningen muligvis ikke er tilladt i forbindelse med visse SIM-kort.

PIN-kode / PIN2-kode / Låsekode – åbn denne indstilling, hvis du vil ændre koden.



Tip! Hvis du vil låse spilkonsollen manuelt, skal du trykke på **Ⓢ**. Der åbnes en liste med kommandoer. Vælg *Lås enheden*.

Tidsrum for autolås – du kan angive et tidsrum for autolås, en timeout, hvorefter spilkonsollen automatisk låses og kun kan bruges, hvis den rigtige låsekode indtastes. Indtast et tal for timeout'en i minutter, eller vælg *Ingen* for at deaktivere tidsrummet for autolås.

- Hvis du vil låse spilkonsollen op, skal du indtaste låsekoden.



Bemærk! Selvom spilkonsollen er låst, er det muligt at foretage nødopkald til det alarmnummer, som er indkodet i spilkonsollens hukommelse (f.eks. 112 eller et andet officielt alarmnummer).

Lås ved SIM-ændring – Vælg *Ja*, hvis du vil have spilkonsollen til at bede om låsekoden, hvis der indsættes et ukendt, nyt SIM-kort i spilkonsollen. Spilkonsollen vedligeholder en liste over SIM-kort, der genkendes som ejerens kort.



Hvis du vil have vist en liste over Begrænsede numre, skal du gå til *Menu* → *Værktøjer* → *Begrænsede numre*.

Valg i visningen Begrænsede numre: *Åbn, Ring op, Ny kontakt, Rediger, Slet, Tilføj til Kontakter, Tilføj fra Kontakter, Hjælp og Afslut*.

Begrænsede numre – du kan begrænse dine udgående opkald til udvalgte telefonnumre, hvis det understøttes af dit SIM-kort. Du skal bruge PIN2-koden til denne funktion. Hvis funktionen er aktiv, kan du kun ringe op til de telefonnumre, som er inkluderet på listen over begrænsede numre, eller som begynder med de samme cifre som et telefonnummer på listen.



Bemærk! Selvom funktionen Begrænsede numre er aktiveret, er det i nogle netværk muligt at foretage nødopkald til visse alarmnumre (f.eks. 112 eller et andet officielt alarmnummer).

- Hvis du vil føje nye numre til listen over begrænsede numre, skal du vælge **Valg** → *Ny kontakt* eller *Tilføj fra Kontakter*.


Lukket brugergruppe (netværkstjeneste) – du kan angive en gruppe personer, som du kan ringe til, og som kan ringe til dig. Yderligere oplysninger får du hos netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen. Vælg: *Standard* for at aktivere den standardgruppe, der er aftalt med netværksoperatøren, *Til*, hvis du vil bruge en anden gruppe (du skal kende gruppens indeksnummer), eller *Fra*.



Bemærk! Selvom funktionen Lukket gruppe er aktiveret, er det i nogle netværk muligt at foretage nødopkald til visse alarmnumre (f.eks. 112 eller et andet officielt alarmnummer).

Bekræft SIM-tjenest. (netværkstjeneste) – hvis du vil indstille spilkonsollen til at vise bekræftelsesmeddelelser, når du bruger en SIM-korttjeneste.

Certifikatstyring

I hovedvisningen Certifikatstyring kan du se en liste over de godkendelsescertifikater, der er gemt i spilkonsollen. Tryk på  for at se en liste over brugercertifikater, hvis den er tilgængelig.



Ordliste: Godkendelsescertifikater bruges af nogle browsertjenester, f.eks. banktjenester, til kontrol af signaturer eller servercertifikater eller andre godkendelsescertifikater.



Ordliste: Brugercertifikater udstedes til brugerne af et nøglecenter.

Valg i hovedvisningen


Certifikatstyring: *Certifikatdetaljer*, *Slet*, *Tillidsindstillinger*, *Markér/fjern mark.*, *Hjælp* og *Afslut*.

Der skal anvendes digitale certifikater, hvis du:

- vil oprette forbindelse til en onlinebank, et andet websted eller en anden server for at udføre handlinger, der omfatter overførsel af fortrolige oplysninger,
- vil mindske risikoen for virus eller andre former for skadelige programmer og vil være sikker på, at de programmer, du henter og installerer, er ægte.



Ordliste: Digitale certifikater bruges til at bekræfte oprindelsen for browsersider og installeret software. Man kan imidlertid kun stole på et certifikat, hvis man er sikker på, at certifikatet kommer fra en pålidelig kilde.

 **Vigtigt!** Et certifikat alene giver ikke nogen form for beskyttelse. Der opnås kun en forøgelse af sikkerheden, hvis certifikatstyringen indeholder korrekte, ægte og pålidelige certifikater.

Visning af certifikatdetaljer – kontrol af pålidelighed

Du kan kun være sikker på den rigtige identitet af en browsergateway eller en server, hvis signaturen og gyldighedsperioden for en browsergateway eller et servercertifikat er blevet kontrolleret.


Du bliver underrettet på spilkonsollens skærm:

- hvis identiteten af browserserveren eller gatewayen ikke er pålidelig, eller
- hvis du ikke har det korrekte sikkerhedscertifikat i spilkonsollen.

Hvis du skal kontrollere certifikatdetaljer, skal du rulle til et certifikat og vælge **Valg** → *Certifikatdetaljer*. Når du åbner certifikatdetaljer, kontrollerer Certifikatstyring gyldigheden af certifikatet, og en af følgende meddelelser vises:


- *Der er ikke tillid til certifikatet* – du har ikke indstillet et program til at bruge certifikatet. Yderligere oplysninger finder du i det næste afsnit "Ændring af tillidsindstillingerne for et godkendelsescertifikat".
- *Certifikatet er udløbet* – gyldighedsperioden er slut for det valgte certifikat.
- *Certifikatet er ikke gyldigt endnu* – gyldighedsperioden er ikke begyndt for det valgte certifikat.

- *Certifikatet er beskadiget* – certifikatet kan ikke bruges. Kontakt certifikatudstederen.

 **Vigtigt!** Certifikater har en begrænset levetid. Hvis *Certifikatet er udløbet* eller *Certifikatet er ikke gyldigt endnu* vises, selvom certifikatet skulle være gyldigt, skal du kontrollere, at den aktuelle dato og klokkeslættet i spilkonsollen er korrekt.

Ændring af tillidsindstillingerne for et godkendelsescertifikat

- Rul til et godkendelsescertifikat, og vælg **Valg** → *Tillidsindstillinger*. Afhængigt af certifikatet vises der en liste over programmer, der kan bruge det valgte certifikat. Eksempel:
Tjenester / *Ja* – certifikatet kan godkende websteder.
Programstyring / *Ja* – certifikatet kan godkende oprindelsen af ny software.
Internet / *Ja* – certifikatet kan godkende e-mail- og billedservere.

 **Vigtigt!** Inden du ændrer disse indstillinger, skal du være sikker på, at du har tillid til indehaveren af certifikatet, og at certifikatet tilhører den angivne indehaver.


Opkaldsspær. (netværkstjeneste)





Med opkaldsspærring kan du begrænse de opkald, der kan foretages med eller modtages af spilkonsollen. Til denne

funktion skal du bruge spæringsadgangskoden, som du kan få af din tjenesteudbyder.

- 1 Rul til et af spæringsvalgene.
- 2 Vælg **Valg** → *Aktivér* for at anmode netværket om at aktivere opkaldsbegrænsning, *Annuler* for at deaktivere den valgte opkaldsbegrænsning, eller *Kontrollér status* for at kontrollere, om opkaldene bliver spærret eller ej.
- Vælg **Valg** → *Annuler alle spær.* for at annullere alle aktive opkaldsspæringer.
- Vælg **Valg** → *Skift spær.adg.kode* for at ændre spæringsadgangskoden.

 **Bemærk!** Selvom opkaldsspærring er aktiveret, er det i nogle netværk muligt at foretage nødopkald (f.eks. til 112 eller et andet officielt alarmnummer).

 **Bemærk!** Opkaldsspærring berører alle opkald, herunder dataopkald.

 **Bemærk!** Du kan ikke have spærring af indgående opkald og omstilling eller begrænsede numre aktive på samme tid. Se "[Indstillinger for omstilling](#)", s. 21 eller [Begrænsede numre](#), s. 50.

Netværk



Valg af netværk

- Vælg *Automatisk* for at angive, at spilconsollen automatisk skal søge efter og vælge et af de trådløse netværk, der er tilgængelige i dit område, eller

- Vælg *Manuelt*, hvis du vil vælge det ønskede netværk manuelt på en liste over netværk. Hvis forbindelsen til det manuelt valgte netværk afbrydes, giver spilconsollen en fejltone og spørger, om du vil vælge et netværk igen. Det valgte netværk skal have en roamingaftale med dit hjemmenetværk, dvs. den operatør, hvis SIM-kort sidder i din spilconsol.



Ordliste: Roamingaftale – En aftale mellem to eller flere netværkstjenesteudbydere, som sætter brugerne af én tjenesteudbyder i stand til at bruge de andre udbyderes tjenester.



Celleinformation

- Vælg *Til* for at indstille spilconsollen til at angive, om den bruges i et trådløst netværk, der er baseret på MCN-netværksteknologien (Micro Cellular Network) og aktivere modtagelse af celleinformation.

Indstillinger – ekstraudstyr



Indikatorer vist i standbytilstand:


-  – et headset er tilsluttet.
-  – en teleslyng er tilsluttet.

Rul til en ekstraudstyrsmappe, og åbn indstillingerne:

- Vælg *Standardprofil* for at vælge den profil, der skal aktiveres, hver gang du slutter et bestemt ekstraudstyr til spilconsollen. Se "[Profiler](#)", s. 93.
- Vælg *Automatisk svar* for at indstille spilconsollen til automatisk at besvare et indgående opkald efter fem sekunder. Hvis *Signal* for indgående opkald er sat til *Enkelt bip* eller *Lydløs*, kan automatisk svar ikke benyttes.



6. Kontakter

➡ For at åbne Kontakter skal du trykke på  i standbytilstand eller gå til **Menu** → **Kontakter**.

I Kontakter kan du gemme og administrere kontaktoplysninger, såsom navne, telefonnumre og adresser.

Kontakter bruger delt hukommelse. Se "Delt hukommelse", s. 15.

Du kan også tilføje en personlig ringetone, stemmekoder eller miniaturebilleder til et kontaktkort. Du kan oprette kontaktgrupper, så du kan sende SMS-beskeder eller e-mails til mange modtagere på samme tid.



Valg i biblioteket Kontakter:

Åbn, Ring op, Opret besked, Ny kontakt, Rediger, Slet, Dupliker, Tilføj til gruppe, Hør til grupper, Markér/fjern mark., Send, Kontaktoplysninger, Hjælp og Afslut.



Ordliste: Stemmekoder kan være alle slags talte ord, f.eks. en persons fornavn. Stemmekoder gør det muligt at foretage telefonopkald ved blot at sige ordet højt.

Oprettelse af kontaktkort


- 1 Åbn Kontakter, og vælg **Valg** → *Ny kontakt*. Der åbnes et tomt kontaktkort.
- 2 Udfyld de felter, du ønsker, og tryk på **Udført**. Kontaktkortet gemmes i enhedens hukommelse og lukkes, hvorefter du kan se det i biblioteket Kontakter.

Kopiering af kontakter mellem SIM-kortet og spilkonsollens hukommelse

- For at kopiere navne og numre fra et SIM-kort til spilkonsollen skal du gå til **Menu** → **Værktøjer** → **SIM-bibliotek**. Vælg det eller de navne, som du vil kopiere, og vælg **Valg** → *Kopier til Kontakter*.
- Hvis du vil kopiere et telefon-, fax- eller personsøgernummer fra Kontakter til dit SIM-kort, skal du gå til Kontakter, åbne et kontaktkort, rulle til nummeret og vælge **Valg** → *Kopier til SIM-bibli*.

Redigering af kontaktkort

Valg ved redigering af et kontaktkort: *Tilføj miniature* / *Fjern miniature*, *Tilføj detalje*, *Slet detalje*, *Rediger etiket*, *Hjælp* og *Afslut*.




- 1 I biblioteket Kontakter skal du rulle til det kontaktkort, som du vil redigere, og trykke på  for at åbne det.
- 2 For at ændre oplysningerne på kortet skal du vælge **Valg** → *Rediger*.
- 3 For at gemme dine ændringer og vende tilbage til kontaktkortvisningen skal du trykke på **Udført**.

Sletning af kontaktkort

- Rul til det kontaktkort i biblioteket Kontakter, som du vil slette, og vælg **Valg** → *Slet*.

Sådan sletter du mange kontaktkort

- 1 Marker de kort, der skal slettes. Rul til en kontakt, som du vil slette, og vælg **Valg** → *Markér*. Der sættes et mærke ud for kontaktkortet.
- 2 Når du har markeret alle de kontakter, som du vil slette, skal du vælge **Valg** → *Slet*.

 **Tip!** Du kan også markere mange elementer, hvis du trykker på , holder den nede og samtidig trykker på . Se også s. 12.

Tilføjelse og fjernelse af kontaktkortfelter

- 1 Åbn et kontaktkort, og vælg **Valg** → *Rediger*.

- 2 For at tilføje et ekstra felt skal du vælge **Valg** → *Tilføj detalje*.

For at slette et felt, du ikke behøver, skal du vælge **Valg** → *Slet detalje*.

For at omdøbe et feltmærkat til et kontaktkort skal du vælge **Valg** → *Rediger etiket*.

Indsætning af et billede i et kontaktkort



Der findes to forskellige typer billeder, som du kan tilføje til et kontaktkort. Se "Billeder og Skærbillede", s. 60 for at få yderligere oplysninger om, hvordan du tager billeder og gemmer dem.

- For at vedhæfte et miniaturebillede til et kontaktkort skal du åbne et kontaktkort, vælge **Valg** → *Rediger* og derefter vælge **Valg** → *Tilføj miniature*. Miniaturebilleder vises også, når kontakten ringer til dig.






Bemærk! For at vedhæfte et miniaturebillede til et kontaktkort skal du åbne et kontaktkort, vælge *Tilføj miniature* for at udskifte billedet med et andet miniaturebillede eller *Fjern miniature* for at fjerne miniaturebilledet fra kontaktkortet.



- For at tilføje et billede til et kontaktkort skal du åbne et kontaktkort og trykke på  for at åbne billedvisningen (). For at vedhæfte et billede skal du vælge **Valg** → *Tilføj billede*.

Visning af et kontaktkort

Valg, når du får vist et kontaktkort, og når der er valgt et telefonnummer: *Ring op, Opret besked, Rediger, Slet, Standard, Tilføj stemmekode | Stemmekoder, Tildel hurtigkald | Fjern hurtigkald, Ringetone, Kopiér til SIM-bibli., Send, Hjælp og Afslut*.

I visningen Kontaktoplysninger () vises alle oplysninger på kontaktkortet. Tryk på  for at åbne billedvisningen ().




Bemærk! Kun felter, der indeholder oplysninger, vises i visningen Kontaktoplysninger. Vælg **Valg** → *Rediger*, hvis du vil se alle felter og tilføje flere oplysninger til kontakten.

Tildeling af standardnumre og -adresser

Hvis der er flere telefonnumre eller e-mail-adresser til en kontakt, kan du for at kunne ringe op og sende beskeder hurtigere definere bestemte numre og adresser, der skal være standard.

- Åbn et kontaktkort, og vælg **Valg** → *Standard*. Der åbnes et pop-up-vindue, der viser forskellige valgmuligheder.



Eksempel: Rul til *Telefonnummer*, og tryk på **Tildel**. Der vises en liste med telefonnumre i det valgte kontaktkort. Rul til det nummer, som du vil bruge som standard, og tryk på . Når du vender tilbage til kontaktkortvisningen, vil standardnumrene være understreget.


Taleopkald

Du kan foretage et telefonopkald ved at sige den stemmekode, der er tilføjet til et kontaktkort. Alle talte ord kan bruges som stemmekode. Inden du foretager et taleopkald, skal du bemærke følgende:


- Stemmekoder er ikke afhængige af sprog. De er afhængige af brugerens stemme.
- Stemmekoder er følsomme over for baggrundsstøj. Optag dem, og foretag opkald i rolige omgivelser.
- Meget korte navne accepteres ikke. Brug lange navne, og undgå at bruge navne, der ligner hinanden, til forskellige numre.






Bemærk! Udtal navnet præcist, som du udtalte det, da det blev optaget. Dette kan være svært i støjende omgivelser eller i nødsituationer, så du bør være opmærksom på, at stemmeopkald ikke er pålidelige under alle forhold.


 **Eksempel:** Du kan bruge en persons navn som stemmekode, f.eks. Johns mobil.


Tilføjelse af en stemmekode til et telefonnummer

 **Bemærk!** Stemmekoder kan kun tilføjes til telefonnumre, der er gemt i spilkonsollens hukommelse. Se "Kopiering af kontakter mellem SIM-kortet og spilkonsollens hukommelse", s. 53.


 **Bemærk!** Du kan kun have én stemmekode pr. kontaktkort.


- 1 I biblioteket Kontakter skal du rulle til den kontakt, som du vil tilføje en stemmekode til, og trykke på  for at åbne kontaktkortet.
- 2 Rul til det nummer, som du vil tilføje en stemmekode til, og vælg **Valg** → *Tilføj stemmekode*.
- 3 Teksten *Tryk på Start, og tal efter tonen* vises. Når du optager, skal du holde spilkonsollen tæt ved munden. Når starttonen har lydt, skal du tydeligt sige det eller de ord, som du vil optage som stemmekode.
 - Tryk på **Start** for at optage en stemmekode. Der lyder en starttone fra spilkonsollen, og meddelelsen *Tal nu* vises.
- 4 Efter optagelsen afspiller spilkonsollen stemmekoden, og meddelelsen *Afspiller stemmekode* vises. Hvis du ikke vil gemme optagelsen, skal du trykke på **Afslut**.
- 5 Når stemmekoden er blevet gemt, vises meddelelsen *Stemme-koden er gemt*, og der lyder et bip. Et symbol  vises ved siden af nummeret på kontaktkortet.


 **Bemærk!** Spilkonsollen kan have op til 25 telefonnumre med vedhæftede stemmekoder. Hvis hukommelsen er fuld, skal du slette nogle af stemmekoderne.

 **Tip!** For at se en liste med de stemmekoder, du har defineret, skal du vælge **Valg** → *Kontaktoplysninger* → *Stemme-koder* i biblioteket Kontakter.


Foretagelse af et opkald ved at sige en stemmekode

 **Bemærk!** Du skal sige stemmekoden på nøjagtig samme måde, som da du optog den.

- 1 Tryk på og hold  nede i standbytilstand. Der afspilles en kort tone, og meddelelsen *Tal nu* vises.
- 2 Når du foretager et opkald ved at sige en stemmekode, er højttaleren i brug. Hold spilkonsollen tæt ved munden og ansigtet, og udtal stemmekoden tydeligt.
- 3 Spilkonsollen afspiller den originale stemmekode, viser navnet og nummeret, og efter 1,5 sekunder ringes der op til nummeret til den genkendte stemmekode.


 **ADVARSEL!** Hold ikke spilkonsollen op til øret, når højttaleren er i brug, da lydstyrken kan være meget høj.

- Hvis spilkonsollen afspiller den forkerte stemmekode, eller hvis du vil forsøge at foretage et stemmeopkald igen, skal du trykke på **Gentag**.

 **Bemærk!** Når et program, der bruger en dataopkalds- eller GPRS-forbindelse, sender eller modtager data, kan du ikke foretage et opkald ved hjælp af stemmeopkald. For at foretage et opkald ved

hjælp af en stemmekode, skal du afslutte alle aktive dataforbindelser.

Genafspilning, sletning eller ændring af en stemmekode

For at genafspille, slette eller ændre en stemmekode skal du åbne et kontaktkort og rulle til det nummer, der har en stemmekode (angivet med ) og vælge **Valg** → *stemmekoder* → og derefter enten

- *Afspil* – for at lytte til stemmekoden igen eller
- *Slet* – for at slette stemmekoden eller
- *Skift* – for at optage en ny stemmekode. Tryk på **Start** for at optage.

Tildeling af hurtigkaldstaster

Hurtigkald er en hurtig måde at ringe op til telefonnumre på, som du bruger ofte. Du kan tildele hurtigkaldstaster til otte telefonnumre. Tallet **1** er reserveret til telefonsvareren.

- 1 Åbn det kontaktkort, som du vil have en hurtigkaldstast til, og vælg **Valg** → *Tildel hurtigkald*. Hurtigkaldsgitteret åbnes, og de ledige numre vises.
- 2 Rul til et nummer, og tryk på **Tildel**. Når du vender tilbage til visningen





Kontaktoplysninger, kan du se hurtigkaldsikonet ved siden af nummeret.

- Hvis du vil foretage et opkald til en kontakt vha. hurtigkald, skal du indstille **Menu** → **Værktøjer** → **Indstillinger** → **Opkaldsindstillinger** → *Hurtigkald til Til*, gå til standbytilstand og trykke på og holde hurtigkaldstasten nede, indtil opkaldet er startet.

Tilføjelse af en ringetone til et kontaktkort eller en gruppe


Du kan indstille en ringetone for hvert kontaktkort og -gruppe. Når kontakten eller et medlem af gruppen ringer til dig, afspiller spilkonsollen den valgte ringetone (hvis nummeret for den person, der ringer, sendes med opkaldet, og din spilkonsol genkender det).


- 1 Tryk på  for at åbne et kontaktkort, eller gå til gruppelisten, og vælg en kontaktgruppe.
 - 2 Vælg **Valg** → *Ringetone*. Der åbnes en liste med ringetoner.
 - 3 Brug navigeringstasten til at rulle til den ringetone, som du vil bruge til kontakten eller gruppen, og tryk på **Vælg**.
- For at fjerne ringetonen skal du vælge *Standardtone* fra listen med ringetoner.
-  **Bemærk!** Ved en individuel kontakt bruger spilkonsollen altid den ringetone, der senest blev tildelt. Så hvis du først ændrer ringetonen for en gruppe og derefter ringetonen for en enkelt kontakt,

der hører til denne gruppe, bruges ringetonen fra enkeltkontakten, næste gang kontakten ringer til dig.

Afsendelse af kontaktoplysninger

- 1 Rul til det kort, som du vil sende, i biblioteket Kontakter.
- 2 Vælg **Valg** → *Send*, og vælg derefter én af følgende afsendelsesmetoder: *Via SMS*, *Via e-mail* (er kun tilgængelig, hvis de korrekte e-mail-indstillinger er angivet) eller *Via Bluetooth*. Det kontaktkort, du vil sende, er nu blevet til et visitkort. Yderligere oplysninger finder du i kapitlet "[Beskeder](#)" og "[Afsendelse af data via Bluetooth](#)", s. 122.
- Du kan tilføje modtagne visitkort til biblioteket Kontakter. Se "[Modtagelse af smart-beskeder](#)", s. 81 for at få yderligere oplysninger.

 **Bemærk!** Kontaktoplysninger kan kun sendes til eller modtages fra kompatible enheder.

 **Ordliste:** Når du sender eller modtager kontaktoplysninger, bruges udtrykket "visitkort". Et visitkort er et kontaktkort i et format, der kan sendes i SMS-beskeder, som regel i "vCard-format".

Administration af kontaktgrupper


Du kan oprette kontaktgrupper, der for eksempel kan bruges som distributionsliste til afsendelse af SMS-

beskeder og e-mails. Se også s. 57 for at få oplysninger om tilføjelse af ringetoner for en gruppe.

Valg i listevisningen Grupper:


Åbn, Ny gruppe, Slet, Omdøb, Ringetone, Kontaktoplysninger, Hjælp og Afslut

Oprettelse af kontaktgrupper

- 1 Tryk på  i biblioteket Kontakter for at åbne listen Grupper.
- 2 Vælg **Valg** → *Ny gruppe*.
- 3 Skriv navnet på gruppen, eller brug standardnavnet *Gruppe 1*, og tryk på **OK**.




Tilføjelse af medlemmer til en gruppe


- 1 Rul til den kontakt i biblioteket Kontakter, som du vil tilføje til en gruppe, og vælg **Valg** → *Tilføj til gruppe*. Der åbnes en liste med tilgængelige grupper.
- 2 Rul til den gruppe, som du vil tilføje til en kontaktgruppe, og tryk på .

Tilføjelse af flere medlemmer samtidigt

- 1 Åbn en gruppe i gruppelisten, og vælg **Valg** → *Tilføj medlemmer*.

- 2 Rul til en kontakt, og tryk på  for at markere den. Gentag denne handling for alle de kontakter, som du vil tilføje, og tryk på **OK** for at tilføje dem til den valgte gruppe.

Fjernelse af medlemmer fra en gruppe

- 1 Gå til gruppelisten, rul til den gruppe, som du vil ændre, og tryk på .
- 2 Rul til den kontakt, som du vil fjerne, og vælg **Valg**→
Fjern fra gruppe.
- 3 Tryk på **Ja** for at fjerne kontakten fra gruppen.


Dataimport

Du kan flytte kalender, kontakter og opgavedata fra mange forskellige Nokia-telefoner til din spilkonsol via programmet Dataimport i PC Suite til Nokia N-Gage. Vejledning i brug af programmet kan findes i onlinehjælpen til PC Suite.

7. Billeder og Skærm-billede

Billeder



 **Bemærk!** Denne funktion kan kun anvendes, hvis spilkonsollen er tændt. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.

 Gå til **Menu** → **Multimedia** → **Billeder**.

Lagring af billeder

Med Billeder kan du få vist, ordne, slette og sende billeder og grafikbilleder, der er gemt i spilkonsollen. I Billeder kan du organisere billeder, der er sendt til din Indbakke i en MMS- eller grafikbesked, vedhæftet en e-mail, via en Bluetooth-forbindelse eller gemt fra programmet Skærm-billede. Når du har modtaget billedet i Indbakke, skal du gemme det i Billeder.


I hovedvisningen i Billeder kan du se en liste med billeder og mapper. På listen kan du se:



- dato og klokkeslæt for, hvornår et billede blev gemt,
- et miniaturebillede, dvs. et eksempel på billedet,
- antallet af elementer i en mappe og
- en fane, der viser, om billederne eller mapperne er gemt i spilkonsollens hukommelse eller på et eventuelt hukommelseskort.



Valg i Billeder: *Åbn, Send, Billedoverførsel, Slet, Flyt til mappe, Ny mappe, Markér/ fjern mark., Omdøb, Vis detaljer, Tilføj til Foretrukne, Opdater miniaturer, Hjælp og Afslut.*

Visning af billeder

 **Bemærk!** Når du åbner **Billeder**, er startfanen indstillet til spilkonsollens hukommelse.

- 1 Tryk på  eller  for at gå til en hukommelsesfane til en anden.

- 2 Hvis du vil gennemse billederne, skal du trykke på og .
- 3 Tryk på for at åbne et billede. Når billedet er åbent, kan du øverst på skærmen se navnet på billedet og antallet af billeder i mappen.

Valg ved visning af et billede:

Send, Rotér, Zoom ind, Zoom ud, Fuld skærm, Slet, Omdøb, Vis detaljer, Tilføj til Foretrukne, Hjælp og Afslut.

Når du får vist et billede, og du trykker på eller , bliver du ført til det næste eller det forrige billede i den aktuelle mappe.

Du kan få vist animerede GIF-filer på samme måde som andre billeder. Animationer afspilles kun én gang. Når en animation stopper, ser du et billede uden bevægelse. Hvis du vil have vist animationen igen, skal du lukke den og åbne den igen.

Zoom

- 1 Vælg **Valg** → *Zoom ind* eller *Zoom ud*. Du kan se zoomforholdet øverst på skærmen. Se også afsnittet "Tastaturgenveje" senere i dette kapitel.
- 2 Tryk på **Tilbage** for at vende tilbage til den oprindelige visning.



- Bemærk!** Zoomforholdet gemmes ikke permanent.
- Bemærk!** Du kan ikke zoome ind på GIF-animationer, mens de afspilles.

Fuld skærm

Hvis du vælger **Valg** → *Fuld skærm*, flyttes ruden omkring billedet, så du kan se mere af billedet. Tryk på for at vende tilbage til den oprindelige visning.

Flytning af fokus

Når du zoomer eller får vist et billede i tilstanden Fuld skærm, skal du bruge navigeringstasten til at flytte fokus til venstre, højre, op eller ned, så du kan kigge nærmere på en del af billedet, f.eks. det øverste højre hjørne.

Rotation

Vælg **Valg** → *Rotér* → *Venstre* for at rotere et billede 90 grader mod uret eller *Højre* for at rotere billedet med uret. Rotationsstatus gemmes ikke permanent.


Tastaturgenveje

- Rotér: - mod uret, - med uret
- Rul: - op, - ned, - til venstre, - til højre.
- - zoom ind, - zoom ud. Tryk på og hold nede for at vende tilbage til normal visning.
- - skift mellem fuld skærm og normal visning

Visning af billeddetaljer

- Hvis du vil have vist detaljerede oplysninger om et billede, skal du rulle til billedet og vælge **Valg** → *Vis detaljer*. Der vises en liste med billedoplysninger:
Formater - JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Ikke-understøttet eller Ukendt.
Dato og klokkeslæt – hvor billedet blev oprettet eller gemt,
n x n – billedstørrelsen i pixel,
Størrelse – i byte eller kilobyte (KB),
Farve - Ægte farver, 65536 farver, 4096 farver, 256 farver, 16 farver, Gråskalering eller Sort/hvid.

Ordning af billeder og mapper

- Hvis du vil fjerne et billede eller en mappe, skal du rulle til det/den og vælge **Valg** → *Slet*.
- Hvis du vil omdøbe et billede eller en mappe, skal du rulle til det billede eller den mappe, du vil omdøbe, og vælge **Valg** → *Omdøb*. Skriv det nye navn, og tryk på .


Se "Handler, der er fælles for alle programmer", s. 12 for at få yderligere oplysninger om, hvordan du opretter mapper og markerer og flytter elementer til mapper.





Afsendelse af billeder

Du kan sende billeder til kompatible enheder via forskellige beskedtjenester.

- Rul til det billede, du vil sende, og vælg **Valg** → *Send*.

- Vælg derefter én af følgende afsendelsesmetoder: *Via MMS, Via e-mail* og *Via Bluetooth*.

- Hvis du vælger at sende billedet i en e-mail eller en MMS-besked, åbnes der et redigeringsprogram. Tryk på  for at vælge modtager(e) fra biblioteket Kontakter, eller skriv telefonnummeret eller e-mail-adressen på modtageren i feltet *Til*. Tilføj tekst eller lyd, og vælg **Valg** → *Send*. Yderligere oplysninger finder du under "Oprettelse og afsendelse af nye beskeder", s. 74.
- Hvis du vil sende billedet via en Bluetooth-forbindelse, skal du se "Afsendelse af data via Bluetooth", s. 122 for at få yderligere oplysninger.

Tip! Du kan sende flere billeder ad gangen via Bluetooth. Hvis du vil sende flere billeder ad gangen, skal du først markere dem. Du kan markere flere billeder ad gangen ved hjælp af kommandoerne **Valg** → *Markér/fjern mark.* eller ved at trykke på og holde  nede og på samme tid trykke på  eller . Når markeringen flyttes, sættes der et mærke ud for billederne. Når du vil afslutte markeringen, skal du holde op med at rulle med rulletasten og slippe .



Mappen til grafikbeskeder

I mappen til grafikbeskeder kan du finde grafik, der er sendt til dig i grafikbeskeder.

Valg i mappen til grafikbeskeder: *Åbn, Send, Slet, Markér/fjern mark., Omdøb, Vis detaljer, Hjælp og Afslut.*

Hvis du vil gemme grafik, du har modtaget i en grafikbesked, skal du gå til **Besker**→ *Indbakke*, åbne beskeden og vælge **Valg**→ *Gem*.



Visning af grafikbilleder

- 1 Rul til det grafikbillede, du vil have vist, og tryk på . Grafikbilledet åbnes. Tryk på  for at få vist det næste billede i mappen.
- 2 Tryk på **Tilbage** for at vende tilbage til hovedvisningen i Billeder.

Skærbillede

➡ Gå til **Menu**→ **Multimedia**→ **Skærbillede**.





Med programmet Skærbillede kan du tage billeder af skærmen på spilkonsollen. Du kan sende dem til dine venner i MMS-besker. Du kan køre Skærbillede i baggrunden, så det forsvinder fra skærmen og kun aktiveres, når du trykker på en tastekombination, som du definerer i Indstillinger (standardkombinationen er  + ). Se under "**Kørsel i baggrunden**", s. 63 og "**Ændring af indstillingerne**", s. 63.



Valgmuligheder i

Skærbillede: *Lad program køre*, *Indstillinger*, *Hjælp* og *Afslut*.

Du kan vælge et af tre formater: *JPG i lav kvalitet*, *JPG i høj kvalitet* eller *MBM*.

- 1 Vælg **Menu**→ **Multimedia**→ **Skærbillede**.
 - 2 Vælg **Valg**→ *Lad program køre*. Meddelelsen "Tryk på *Rediger+nav.tast* for at tage et skærbillede" vises, og programmet forsvinder fra skærmen.
 - 3 Tryk på  +  for at tage et billede af skærmen.
- ➡ **Bemærk!** Hvis der mangler hukommelse, lukker spilkonsollen muligvis nogle programmer. Spilkonsollen gemmer alle ikke-gemte data, før et program lukkes. Se "**Skift mellem programmer**", s. 11.

Kørsel i baggrunden

Hvis du vælger **Valg**→ *Lad program køre*, forsvinder programmet fra skærmen. Skærbillede er stadig aktivt, har ingen indvirkning på nogen programmer, du vil køre, og giver dig mulighed for at tage billeder af skærmen når som helst (f.eks. når du spiller et spil) ved at trykke på en tastekombination, du definerer i Indstillinger. Se "**Ændring af indstillingerne**", s. 63.

Ændring af indstillingerne

Vælg *Indstillinger* for at åbne en liste med indstillinger, som du kan definere for Skærbillede.

- *Tag skærmbil. med* – Vælg en tastekombination til at aktivere Skærmbillede med.
- *Mappenavn* – Indtast et beskrivende navn til den billedmappe, hvor skærmbillederne bliver gemt.
- *Skærmbillednavn* – indtast et beskrivende navn til billedet.
- *Skærmbilledkvalitet* – Vælg et af tre formater:
 - *JPG i lav kvalitet*
 - *JPG i høj kvalitet*
 - *MBM*.
- *Brug standardnavn* – vælg *Ja*, hvis du vil gemme billedet med det navn, du indtastede i indstillingen *Skærmbillednavn*. Vælg *Nej* for at angive et separat navn for hvert billede (det navn, du indtastede i indstillingen *Skærmbillednavn* vises som standard).

Valg: *Tag skærmbil. med*,
Mappenavn, *Skærmbillednavn*, *Skærmbilledkvalitet*
 og *Brug standardnavn*.



Bemærk! Du kan gemme flere billeder med det samme billednavn (f.eks. "Skærmbillede"). Billederne gemmes under navnet "Skærmbillede", "Skærmbillede(01)!", "Skærmbillede(02)", osv.



8. RealOne Player™



Bemærk! Denne funktion kan kun anvendes, hvis spilkonsollen er tændt. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.



Gå til **Menu** → **Multimedia** → **RealOne Player**.

Med RealOne Player™ kan du afspille mediefiler, der er gemt i spilkonsollens hukommelse eller på et hukommelseskort, eller afspille musik- og videofiler og få vist indhold direkte fra internettet.



Ordliste: Mediefiler er video-, musik- eller lydclip, som du kan afspille på en medieafspiller, f.eks. RealOne Player. Filtyperne .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra og .rv understøttes af RealOne Player.

RealOne Player understøtter ikke nødvendigvis alle varianter af alle filformater. RealOne Player vil f.eks. forsøge at åbne alle .mp4-filer. Men nogle .mp4-filer kan have indhold, der ikke overholder 3GPP-standarderne, og de understøttes derfor ikke af Nokia N-Gage-spilkonsollen. Her kan filen måske kun afspilles delvist, eller der vises en fejlmeddelelse.

RealOne Player bruger delt hukommelse. Se "[Delt hukommelse](#)", s. 15.

Valg: Menuen Valg har forskellige indstillinger:

- Når listen ikke indeholder nogen filer, links eller mapper: *Åbn, Ny mappe, Indstillinger, Om produktet, Hjælp og Afslut.*
- Når det valgte element er en lokal fil: *Afspil, Åbn, Omdøb* (hvis der ikke er markeret nogen elementer), *Slet, Ny mappe, Flyt til mappe, Markér/fjern mark., Send, Tilføj til Foretrukne, Indstillinger, Om produktet, Hjælp og Afslut.*
- Når det valgte element er et netværkslink: *Afspil* (hvis der ikke er markeret nogen elementer), *Åbn, Omdøb, Rediger link, Slet, Ny mappe, Flyt til mappe, Markér/fjern mark., Send, Tilføj til Foretrukne, Indstillinger, Om produktet, Hjælp og Afslut.*
- Når en mappe er fremhævet: *Åbn mappe* (hvis der ikke er markeret nogen elementer), *Åbn, Omdøb* (hvis der ikke er markeret nogen elementer), *Slet, Ny mappe, Markér/fjern mark., Indstillinger, Om produktet, Hjælp og Afslut.*
- Når der er valgt mange elementer: *Åbn, Slet, Ny mappe, Flyt til mappe, Markér/fjern mark., Send, Tilføj til Foretrukne, Indstillinger, Om produktet, Hjælp og Afslut.*

Media Guide

Med RealOne Player kan du åbne en browserside, der indeholder en medieguide med links til websteder med direkte afspilning af medier (streaming). Se "[Streaming fra internettet](#)", s. 66.

Afspilning af mediefiler

Du kan afspille alle musik- og videofiler fra den liste, der vises, når du starter RealOne Player, eller direkte fra internettet.

- Hvis du vil afspille en mediefil, der er gemt i spilkonsollens hukommelse eller på spilkonsollens hukommelseskort, skal du åbne RealOne Player, rulle til filen og vælge **Valg** → **Afspil**.
- Sådan afspiller du en mediefil direkte fra internettet:

- Vælg **Valg** → **Åbn** → **URL-adresse**.
- Angiv URL-adressen på den internetside, hvorfra du vil afspille en mediefil.



Ordliste: Streaming er afspilning af lyd- eller videofiler i realtid, samtidig med at de bliver hentet fra



internettet, i modsætning til først at gemme dem som lokale filer.



Bemærk! Du kan ikke oprette forbindelse til en side, hvis du ikke har konfigureret et adgangspunkt. Se indstillingen *Standardadgangspkt.*, s. 68. Mange tjenesteudbydere kræver, at du bruger et internetadgangspunkt (IAP) som standardadgangspunkt. Andre tjenesteudbydere giver dig mulighed for at bruge et WAP-adgangspunkt. Kontakt din tjenesteudbyder for at få råd og oplysninger om tilgængelighed.



Bemærk! I RealOne Player kan du kun åbne en `rtsp://` URL-adresse. Du kan ikke åbne en `http://` URL-adresse, men RealOne Player genkender et `http`-link til en `.ram`-fil, da en `.ram`-fil er en tekstfil med et `rtsp`-link.

Streaming fra internettet

- Når du vil se indhold direkte (stream) fra internettet (netværkstjeneste), skal du først konfigurere dit standardadgangspunkt, se bemærkning, s. 66. Gør derefter følgende:
 - Åbn RealOne Player, og vælg **Valg** → **Åbn** → **Guide**. Åbn Media Guide for at finde et link til en side med streaming, som du er interesseret i.
 - Markér linket. Du bliver bedt om at afbryde forbindelsen til WAP-adgangspunktet.
- Hvis du har konfigureret et internetadgangspunkt (IAP) som standardadgangspunkt i RealOne Player

(efter aftale med din tjenesteudbyder), skal du svare **ja**.







- Hvis du har konfigureret et WAP-adgangspunkt som standardadgangspunkt i RealOne Player (efter aftale med din tjenesteudbyder), skal du svare **nej**.

Afspilningen kan nu starte.

Inden afspilningen af mediefilen begynder, oprettes der forbindelse fra spilkonsollen til internetsiden, og filen hentes.



Regulering af lydstyrke

- Hvis du vil skrue op for lydstyrken, skal du trykke på , og hvis du vil skrue ned for lydstyrken, skal du trykke på .
- Hvis du vil slå lyden fra, skal du trykke på og holde  nede, indtil indikatoren  vises.
- Hvis du vil slå lyden til, skal du trykke på  og holde den nede, indtil  indikatoren vises.





Afsendelse af mediefiler

Du kan sende mediefiler ved hjælp af *Send* fra listen over videoklip.

- 1 Rul til den fil, du vil sende, og vælg **Valg** → *Send*.
- 2 Vælg en af følgende tre afsendelsesmuligheder for filen: *Via Bluetooth*, *Via MMS* eller *Via e-mail*.

Ændring af indstillingerne

 **Tip!** Når du vælger en af indstillingerne, åbnes der en fanevisning. Tryk på  eller  for at flytte mellem de forskellige faner for indstillinger. Følgende ikoner indikerer, hvilken indstilling du befinder dig i:

-  for *Video*
-  for *Afspilning*
-  for *Netværk* og
-  for *Proxy*.

Hvis du vil ændre indstillingerne for *Video*, skal du vælge **Valg** → *Indstillinger* → *Video* for at åbne følgende liste med indstillinger:

- *Videokvalitet* – vælg *Skarpe billeder*, hvis du vil øge billedkvaliteten, men mindske billedhastigheden, eller *Høj billedhastigh.*, hvis du vil øge billedhastigheden, men mindske billedkvaliteten.
- *Automatisk skalering* – vælg *Til*, hvis størrelsen af videobillederne skal indstilles automatisk.

Hvis du vil redigere indstillingerne for *Afspilning*, skal du vælge **Valg**→ *Indstillinger*→ *Afspilning* for at åbne følgende indstillinger:

- *Gentag* – vælg *Til* for at få genstartet en video- eller lydfil automatisk, når den er afspillet.

Hvis du vil redigere indstillingerne for *Netværk*, skal du vælge **Valg**→ *Indstillinger*→ *Netværk* for at åbne den følgende liste med indstillinger

- *Standardadgangspkt.* – som defineret i *Forbindelsesindstillinger*, se "Adgangspunkter", s. 45. Se også vejledningen i trin 2, s. 66.
- *Båndbredde* – vælg *Automatisk* for at opnå den bedst mulige leveringshastighed.
- *Maks. båndbredde* – vælg maksimal båndbredde til streaming.
- *Forbindelsestimeout* – åbn visning med en skyder for at redigere ventetiden for serverforbindelsen i forbindelse med streaming.
- *Timeout for server* – åbn visning med en skyder for at ændre, hvor langt tid det skal tillades, at der går, inden serveren svarer.
- *Højeste port* og *Laveste port* – indtast portnumrene til streaming. Spørg tjenesteudbyderen, hvis du ikke er sikker på numrene.

Hvis du vil redigere indstillingerne for *Proxy*, skal du vælge **Valg**→ *Indstillinger*→ *Proxy* for at åbne den følgende liste med indstillinger

- *Brug proxy* / *Værtsadresse* / *Port* – vælg, om der skal bruges en proxy.



9. Beskeder



Bemærk! Spilkonsollen skal være tændt, for at du kan bruge funktionerne i mappen **Beskeder** kan kun anvendes, hvis telefonen er tændt. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.

➡ Gå til **Menu** → **Beskeder**.

I Beskeder kan du oprette, sende, modtage, få vist, redigere og organisere:

- SMS-beskeder,
- MMS-beskeder,
- e-mail-beskeder og
- smart-beskeder, særlige SMS-beskeder indeholdende data.

Derudover kan du modtage beskeder og data via en Bluetooth-forbindelse, modtage WAP-tjenestebeskeder, cell broadcast-beskeder samt sende tjenestekommandoer.

Valgmuligheder i

hovedvisningen i Beskeder: *Opret besked*, *Opret forbindelse* (vises, hvis du har angivet indstillinger for postkassen) eller *Afbryd forbindelsen* (vises, hvis der er en aktiv forbindelse til postkassen), *SIM-beskeder*, *Cell broadcast*, *Tjenestekommand.*, *Indstillinger*, *Hjælp* og *Afslut*.

SMS- og MMS-beskeder bruger delt hukommelse. Se "Delt hukommelse", s. 15.

Når du åbner Beskeder, kan du se funktionen *Ny besked* og en liste over standardmapper:



Indbakke – indeholder modtagne beskeder undtagen e-mail- og cell broadcast-beskeder. E-mail-beskeder gemmes i *postkasse*. Du kan læse cell broadcast-beskeder ved at vælge **Valg** → *Cell broadcast*.



Mine mapper – for at organisere dine beskeder i mapper.




Tip! Organiser dine beskeder ved at tilføje nye mapper under Mine mapper.





Postkasse – når du åbner denne mappe, kan du enten oprette forbindelse til din fjernpostkasse for at hente dine nye e-mail-beskeder eller få vist dine tidligere hentede e-mail-beskeder offline. Se s. 83 for at få yderligere oplysninger om online- og offline-tilstande. Når du har angivet indstillinger for en ny postkasse, erstatter det navn, den har fået, *Postkasse* i hovedvisningen. Se "Indstillinger til e-mail", s. 91.





Kladder – gemmer kladderbeskeder, der ikke er blevet sendt.




 **Sendt** – gemmer de seneste 20 beskeder, der er blevet sendt. Hvis du vil ændre antallet af beskeder, der skal gemmes, skal du se under "Indstillinger for mappen Sendt", s. 92.

 **Udbakke** – er et midlertidigt lagringssted til beskeder, som venter på at blive sendt.

 **Rapporter** – du kan anmode netværket om at sende dig en leveringsrapport om de SMS-, smart- og MMS-beskeder, du har sendt. For at aktivere modtagelse af leveringsrapporter skal du vælge **Valg** → *Indstillinger* → *SMS-besked*, rulle til *Modtag rapport* og vælge *Ja*.


 **Bemærk!** Det er ikke sikkert, at du kan modtage en leveringsrapport om en MMS-besked, der er blevet sendt til en e-mail-adresse.

 **Bemærk!** Før du kan oprette en MMS-besked, skrive en e-mail eller oprette forbindelse til fjernpostkassen, skal du have angivet de korrekte forbindelsesindstillinger. Se under "Krævede indstillinger til e-mail", s. 78 og "Krævede indstillinger til MMS-beskeder", s. 76.



 **Tip!** Når du har åbnet en af standardmapperne, for eksempel **Sendt**, kan du let flytte rundt mellem mapperne: ved at trykke på  for at åbne den næste mappe (**Udbakke**) eller ved at trykke på  for at åbne den forrige mappe (**Kladder**).

Beskeder – Generelle oplysninger

Beskedstatussen er altid enten kladder, sendt eller modtaget. Beskeder kan gemmes i mappen Kladder, før de sendes. Beskeder lægges midlertidigt i udbakken til afsendelse. Når en besked er blevet sendt, kan du finde en kopi af den i mappen Sendt. Modtagne og sendte beskeder er i skrivebeskyttet tilstand, indtil du vælger *Besvar* eller *Videresend*, hvilket kopierer beskeden til et redigeringsprogram. Bemærk, at du ikke kan videresende e-mail-beskeder, du selv har sendt.




 **Bemærk!** Beskeder eller data, der er blevet sendt via en Bluetooth-forbindelse, gemmes ikke i mapperne Kladder eller Sendt.


Åbning af en modtaget besked


- Når du modtager en besked, , og meddelelsen *1 ny besked* vises i standbytilstand. Tryk på **Vis** for at åbne beskeden.
- Hvis du har mere end en ny besked, skal du trykke på **Vis** for at åbne Indbakke og se beskedoverskrifterne. Hvis du vil åbne en besked i Indbakke, skal du rulle hen til den og trykke på .


Tilføjelse af en modtager til en besked

Når du opretter en besked, er der flere måder at tilføje en modtager på:

- tilføj modtagere fra biblioteket Kontakter. Hvis du vil åbne biblioteket Kontakter, skal du trykke på  eller  i feltet *Til:* eller *Cc:* eller vælge **Valg** → *Tilføj modtager*. Rul til en kontakt, og tryk på  for at markere den. Du kan markere flere modtagere ad gangen. Tryk på **OK** for at vende tilbage til beskeden. Modtagerne vises i feltet *Til:* og adskilles automatisk med et semikolon (;).
- skriv modtagerens telefonnummer eller e-mail-adresse i feltet *Til:*, eller
- kopiér oplysninger om modtageren fra et andet program, og sæt dem ind i feltet *Til:*. Se "Kopiering af tekst", s. 74.

 **Eksempel:** +44 123 456; 050 456 876

Tryk på  for at slette en modtager til venstre for markøren.



 **Bemærk!** Hvis du skriver mange numre eller e-mail-adresser i feltet *Til:*, skal du huske at tilføje et semikolon (;) mellem hvert element for at adskille dem. Når du henter modtagere fra biblioteket Kontakter, tilføjes semikolonet automatisk.

Sendevalg


Hvis du vil ændre, hvordan en besked sendes, skal du vælge **Valg** → *Sendevalg*, når du redigerer en besked. Når du gemmer beskeden, gemmes dens afsendelsesindstillinger også.









Skrivning af tekst

Du kan indtaste tekst på to forskellige måder, ved hjælp af den traditionelle metode til mobile enheder eller en anden metode kaldet intelligent tekstindtastning.

 **Tip!** Hvis du vil slå intelligent tekstindtastning til eller fra, skal du trykke hurtigt to gange på , mens du skriver.

Brug af traditionel tekstindtastning

Indikatoren  vises øverst til højre på skærmen, når du skriver tekst ved hjælp af traditionel tekstindtastning.

- Tryk på en nummertast ( - ) flere gange, til det ønskede tegn vises. Bemærk, at der er flere tegn tilgængelige for en nummertast, end der står på tasten.
- Tryk på nummertasten, og hold den nede for at indsætte et tal.
- Hvis du vil skifte mellem bogstavtilstand og numerisk tilstand, skal du trykke på  og holde den nede.
- Hvis det næste bogstav sidder på samme tast som den aktuelle, skal du vente til markøren vises (eller trykke på  for at afslutte timeoutperioden) og derefter indtaste bogstavet.
- Tryk på  for at slette tegn, hvis du trykker forkert. Tryk på , og hold den nede for at slette mere end et tegn.
- De mest almindelige tegnsætningstegn er tilgængelige under . Tryk på  flere gange, til du når frem til det ønskede tegnsætningstegn.

Tryk på for at åbne en liste med specialtegn. Brug navigeringstasten til at flytte rundt på listen, og tryk på **Vælg** for at vælge et tegn.

- Tryk på for at indsætte et mellemrum. Tryk tre gange på for at flytte markøren til den næste linie.
- Tryk på for at skifte mellem forskellige kombinationer af små og store bogstaver **Abc**, **abc** og **ABC**.

Ikoner: **ABC** og **abc** angiver små og store bogstaver. **Abc** betyder, at det første bogstav i ordet bliver et stort bogstav, og at alle de andre bogstaver automatisk bliver små bogstaver. **123** indikerer numerisk tilstand.

Brug af intelligent tekstindtastning

Hvis du vil aktivere intelligent tekstindtastning, skal du trykke på og vælge *Slå ordbog til*. Gør følgende for at aktivere intelligent tekstindtastning for alle redigeringsprogrammer i spilkonsollen: Indikatoren vises øverst på skærmen.

- Skriv det ønskede ord ved at trykke på tasterne - . Tryk kun en gang på hver tast for hvert bogstav. Ordet ændres efter hvert tastetryk.

Bemærk! Et matchende ord er ved at dannes, vent til du har skrevet hele orden, inden du tjekker resultatet.

Hvis du for eksempel skal skrive "Nokia", når den engelske ordbog er valgt, skal du trykke på for N, for o, for k, for i, og for a.


Som du kan se, ændres ordforslaget efter hvert tastetryk.

- Når du har skrevet ordet færdigt, skal du kontrollere, at det er korrekt.













- Hvis ordet er korrekt, kan du bekræfte det ved at trykke på eller ved at trykke på for at indsætte et mellemrum. Underregningen forsvinder, og du kan begynde at skrive et nyt ord.
- Hvis ordet ikke er korrekt, har du følgende muligheder:

- Tryk flere gange på for at se matchende ord, som ordbogen har fundet, ét ad gangen.
- Tryk på , og vælg *Ordbog* → *Svarer til* for at få vist en liste med tilsvarende ord. Rul ned til det ord, du vil bruge, og tryk på for at vælge det.
- Hvis tegnet ? vises efter ordet, findes det ord, du ville skrive, ikke i ordbogen. Hvis du vil tilføje et ord i ordbogen, skal du trykke på **Stav**, indtaste ordet (maks. 32 bogstaver) ved hjælp af traditionel tekstindtastning og trykke på **OK**. Ordet tilføjes i ordbogen. Når der ikke er mere plads i ordbogen, erstatter et nyt ord det ældste af ordene i ordbogen.

abc
Q
abc
Qn
abc
Qnl
abc
Qnli
abc
Nokia

- For at fjerne ? og slette et tegn ad gangen fra ordet skal du trykke på .


Gode råd ved brug af intelligent tekstindtastning

- Tryk på  for at slette et tegn. Tryk på , og hold den nede for at slette mere end et tegn.
 - Tryk på  for at skifte mellem forskellige kombinationer af små og store bogstaver **Abc, abc** og **ABC**. Læg mærke til, at hvis du trykker på  hurtigt to gange, deaktiveres intelligent tekstindtastning.
 - Tryk på den ønskede nummertast, og hold den nede for at indsætte et tal i bogstavtilstand. Eller tryk på , og vælg *Indsæt nummer*, indtast de tal, du ønsker, og tryk på **OK**. Hvis du vil skifte mellem bogstavtilstand og numerisk tilstand, skal du trykke på  og holde den nede.
 - De mest almindelige tegnsætningstegn er tilgængelige under . Tryk på  og derefter på  flere gange, til du når frem til det ønskede tegnsætningstegn. Tryk på , og hold den nede for at åbne en liste med specialtegn. Brug navigeringstasten til at flytte rundt på listen, og tryk på **Vælg** for at vælge et tegn. Du kan også trykke på  og vælge *Indsæt symbol*.
-  **Tip!** Den intelligente tekstindtastning vil forsøge at gætte, hvilket almindeligt anvendt tegnsætningstegn („?!”) der skal bruges. Rækkefølgen og tilgængeligheden af



tegn-sætningstegnene afhænger af sproget i ordbogen.

- Tryk flere gange på  for at se matchende ord, som ordbogen har fundet, ét ad gangen.


Du kan også trykke på , vælge *Ordbog* og vælg

- *Svarer til* – for at få vist en liste med ord, der svarer til dine tastetryk. Rul ned til det ønskede ord, og tryk på .
- *Indsæt ord* – for at tilføje et ord (maks. 32 bogstaver) til ordbogen ved hjælp af traditionel tekstindtastning. Når en ordbog er fuld, udskifter et nyt ord det ældste af ordene i ordbogen.
- *Rediger ord* – for at åbne en visning, hvor du kan redigere ordet, og som kun er tilgængelig, hvis ordet er aktivt (understreget).

Skrivning af sammensatte ord













- Skriv første halvdel af et sammensat ord, og bekræft det ved at trykke på . Skriv sidste del af det sammensatte ord, og gør ordet færdigt ved at trykke på  og tilføje et mellemrum.

Deaktivering af intelligent tekstindtastning


- Tryk på , og vælg *Ordbog* → *Fra* for at deaktivere intelligent tekstindtastning for alle redigeringsprogrammer i spilkonsollen:

Kopiering af tekst

Hvis du vil kopiere tekst til udklipsholderen, er følgende metoder de letteste:

- 1 Tryk på tasten , og hold den nede for at vælge bogstaver og ord. Tryk samtidig på  eller . Teksten fremhæves, efterhånden som markeringen flyttes.
Tryk på tasten , og hold den nede for at vælge linier med tekst. Tryk samtidig på  eller .
- 2 Hold op med at trykke på navigeringstasten for at afslutte markeringen (mens du holder  nede).
- 3 For at kopiere teksten til udklipsholderen mens  stadig holdes nede, skal du trykke på **Kopier**. Du kan også slippe  og derefter trykke én gang på den for at åbne en liste over redigeringskommandoer, f.eks. *Kopier* eller *Klip*.
Hvis du vil flytte den markerede tekst fra dokumentet, skal du trykke på .
- 4 For at indsætte tekst i et dokument skal du trykke på , holde den nede og trykke på **Sæt ind**.
Eller tryk én gang på , og vælg *Sæt ind*.

Redigeringsvalg

Når du trykker på , vises følgende valg (afhængigt af hvilken redigeringsstilstand og -situation du er i):

- *Ordbog* (intelligent tekstindtastning), *Alfanumerisk* (traditionel tekstindtastning), *Numerisk*

- *Klip, Kopier* – kun tilgængelig, hvis der først er valgt tekst.
- *Sæt ind* – kun tilgængelig, hvis der enten er klippet eller kopieret tekst til udklipsholderen.
- *Indsæt nummer, Indsæt symbol* og
- *Skriftsprog*: – skifter indtastningssprog for alle spilkonsollens redigeringsprogrammer. Se "Enhedsindstillinger", s. 40.

Oprettelse og afsendelse af nye beskeder






Bemærk! Når du sender en besked, viser spilkonsollen muligvis ordet "*Sendt*". Dette angiver, at beskeden er sendt fra din spilkonsol til det beskedcentralnummer, der er programmeret i spilkonsollen. Det er ikke en angivelse af, at meddelelsen ankommer til den påtænkte destination. Kontakt din tjenesteudbyder for at få flere oplysninger om beskedtjenester.


Du kan oprette en besked på to måder:

- Ved at vælge *Ny besked* → *Opret: SMS-besked, MMS-besked* eller *E-mail* i hovedvisningen til Beskeder eller
- Begynde at oprette en besked fra et program, der har valgmuligheden *Send*. I dette tilfælde tilføjes den valgte fil (såsom et billede eller noget tekst) til beskeden.


Skrivning og afsendelse af SMS-beskeder

- 1 Vælg *Ny besked*. Der åbnes en liste med beskedvalg.
- 2 Vælg *Opret: SMS-besked*. Redigeringsprogrammet åbner med markøren i feltet *Til*: Tryk på  for at vælge modtager(e) fra biblioteket Kontakter eller skriv telefonnummeret på modtageren. Tryk på  for at tilføje et semikolon (;) til at adskille hver modtager. Tryk på  for at flytte til beskedfeltet.
- 3 Skriv beskeden.



 **Bemærk!** Din spilkonsol understøtter afsendelse af flere SMS-beskeder samtidigt, så den normale grænse på 160 tegn for en SMS-besked kan overskrides. Hvis din tekst overskrider 160 tegn, sendes den i to eller flere beskeder, og afsendelse af beskeden kan blive dyrere.

I navigeringslinien kan du se beskedens længdeindikator tælle nedad fra 160. For eksempel betyder 10 (2), at du stadig kan tilføje 10 tegn, hvis teksten skal sendes som to beskeder.

- 4 For at sende beskeden skal du vælge **Valg** → *Send* eller trykke på .


Valg i redigeringsprogrammet til MMS-beskeder: *Send, Tilføj modtager, Indsæt, Slet, Beskiddetaljer, Sendevalg, Hjælp og Afslut*.

Afsendelse af smart-beskeder

Smart-besked er specielle korte tekstbeskeder, der kan indeholde data. Du kan sende smart-beskeder, såsom:

- grafikbeskeder,
- visitkort med kontaktoplysninger i et generisk format (VCard) eller
- kalendernoter (VKalenderformat).


Yderligere oplysninger finder du under "[Afsendelse af kontaktoplysninger](#)", s. 58, "[Afsendelse af kalenderposter](#)" s. 99 og "[Afsendelse af bogmærker](#)", s. 109.

 **Tip!** Du kan også modtage ringetoner, operatørlogoer eller indstillinger fra tjenesteudbydere, se s. 81.


Oprettelse og afsendelse af grafikbeskeder

Valgmuligheder i redigeringsprogrammet til grafikbeskeder: *Send, Tilføj modtager, Indsæt, Fjern grafikbillede, Slet, Beskiddetaljer, Hjælp og Afslut*.

Din spilkonsol gør det muligt at sende og modtage grafikbeskeder. Grafikbeskeder er SMS-beskeder, der indeholder små sort-hvid grafikelementer. Der er flere standardgrafikbilleder tilgængelige i mappen *Grafikbeskeder* under **Multimedia** → **Billeder**.

 **Bemærk!** Denne funktion kan kun anvendes, hvis den understøttes af netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen. Kun enheder med billedbeskedfunktioner kan modtage og vise billedbeskeder.

Sådan sender du en grafikbesked:

- Der er to muligheder:
 - Gå til **Multimedia** → **Billeder** → **Grafikbeskeder**, og vælg et grafikbillede, der skal sendes. Vælg **Valg** → **Send** eller
 - Vælg **Beskeder** → **Ny besked** → **Opret: SMS-besked** og vælg **Indsæt** → **Grafikbillede**.
- Angiv modtageroplysninger, og tilføj tekst.
- Vælg **Valg** → **Send** eller trykke på .


 **Bemærk!** Hver grafikbesked består af flere SMS-beskeder. Det kan derfor koste mere at sende en grafikbesked end en SMS-besked.




MMS-beskeder

En MMS-besked kan bestå af en kombination af tekst og videoklip, eller tekst, billeder og lydclip, men aldrig en kombination af billeder og videoklip.

Valg i redigeringsprogrammet til MMS-beskeder: *Send, Tilføj modtager, Indsæt, Vis besked, Fjern, Objekter, Slet, Beskeddetaljer, Sendevalg, Hjælp* og *Afslut*.

 **Vigtigt!** Ophavsretlig beskyttelse kan medføre, at visse billeder, ringetoner og andet indhold ikke kan kopieres, redigeres, overføres eller videresendes.

 **Bemærk!** Denne funktion kan kun anvendes, hvis den understøttes af netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen. Kun de enheder, der har kompatible MMS-besked- eller e-mail-funktioner, kan modtage og vise MMS-beskeder. Enheder, der ikke har disse funktioner, modtager muligvis oplysninger om et link til en internetside.


Krævede indstillinger til MMS-beskeder

Du kan modtage indstillingerne som en smart-besked fra din netværksoperatør eller tjenesteudbyder. Se "[Modtagelse af smart-beskeder](#)", s. 81.

Kontakt netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen for at få oplysninger om tilgængelighed og abonnement på datatjenester.

- Gå til **Indstil** → **Forbindelsesindstillinger** → **Adgangspunkter**, og angiv indstillingerne for et MMS-adgangspunkt:
Navn på forbindelse – skriv et passende navn til forbindelsen.
Sessionstilstand – vælg en dataforbindelsestype: *GSM-data, Højhastigh.-GSM* eller *GPRS*.

Gateway-IP-adresse - indtast adressen.

 **Eksempel:** Domænenavne, såsom **www.nokia.com**, kan oversættes til IP-adresser, såsom **192.100.124.195**.


Startside - angiv adressen for MMS-centralen.

- Hvis du valgte *GSM-data* eller *Højhastigh.-GSM*, skal du angive: *Opkaldsnummer* - et telefonnummer til dataopkaldet.
- Hvis du valgte *GPRS*, skal du angive: *Adgangspunktsnavn* - det navn, du har fået af din tjenesteudbyder.

Yderligere oplysninger om forskellige dataforbindelser finder du under "Forbindelsesindstillinger", s. 43.

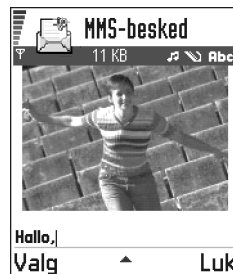
- 2 Gå til **Beskeder**→ **Valg**→ *Indstillinger*→ *MMS-besked*. Åbn *Foretrukken forbind.*, og vælg det adgangspunkt, du oprettede som foretrukken forbindelse. Se også "Indstillinger for MMS-besked", s. 89.

Oprettelse af MMS-beskeder

 **Bemærk!** Hvis du sender en MMS-besked til en anden kompatibel enhed end Nokia N-Gage-spilkonsollen, anbefales det, at du bruger en mindre billedstørrelse og et lydclip på under 15 sekunder. Standardindstillingen er *Billedstørrelse: Stor*. Hvis du vil kontrollere billedstørrelsen, skal du gå til **Beskeder**→ **Valg**→ *Indstillinger*→ *MMS-besked* eller vælge **Valg**→ *Sendvalg*, når du opretter en besked. Hvis du sender en MMS-besked til en e-mail-adresse eller en anden Nokia N-Gage-spilkonsol, skal du om muligt bruge den store billedstørrelse (afhængigt af netværket). Hvis du vil

ændre indstillingerne, skal du vælge **Valg**→ *Sendvalg*→ *Billedstørrelse*→ *Stor*, når du opretter en MMS-besked.

- 1 Under **Beskeder** skal du vælge *Ny besked*→ *Opret: MMS-besked*, og tryk på .
- 2 Tryk på  for at vælge modtager(e) fra biblioteket Kontakter, eller skriv telefonnummeret eller e-mail-adressen på modtageren i feltet *Til*: Indsæt et semikolon (;) for at adskille de enkelte modtagere. Tryk på  for at flytte til det næste felt.
- 3 Du kan tilføje de forskellige objekter til MMS-beskeden i den rækkefølge, du ønsker.
 - For at tilføje et billede skal du vælge **Valg**→ *Indsæt*→ *Billede*.
 - For at tilføje en lyd skal du vælge **Valg**→ *Indsæt*→ *Lydclip* eller *Nyt lydclip*. Når lyden er blevet tilføjet, vises ikonet  i navigeringslinjen.
 - Hvis du vil tilføje en video, skal du vælge **Valg**→ *Indsæt*→ *Videoklip*.
 - Hvis du vil skrive tekst, skal du trykke på .
 - Hvis du vælger *Indsæt*→ *Billede*, *Lydclip*, *Videoklip* eller *Skabelon*, åbnes en liste med elementer. Rul til det element, du vil tilføje, og tryk på **Vælg**.






Bemærk! Hvis du vælger *Billede*, skal du først vælge, om billedet skal gemmes i spilkonsollens hukommelse eller på hukommelseskortet.

- Hvis du vælger *Indsæt* → *Nyt lydclip*, åbnes Optager, og du kan optage en ny lyd. Lyden gemmes automatisk, og der indsættes en kopi i beskeden.




Bemærk! En MMS-besked kan kun indeholde et billede og en lyd.

- 4 For at sende beskeden skal du vælge **Valg** → *Send* eller trykke på .

Visning af en MMS-besked

For at se hvordan en MMS-besked kommer til at se ud, skal du vælge **Valg** → *Vis besked*.

Fjernelse af et objekt fra en MMS-besked

For at fjerne et MMS-objekt skal du vælge **Valg** → *Fjern* → *Billede Videoklip* eller *Lydclip*. Tryk på  for at fjerne tekst.

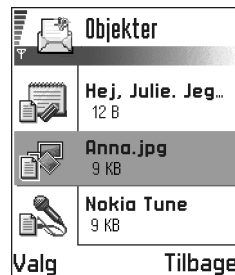
Arbejde med forskellige medieobjekter

For at se alle de forskellige medieobjekter i en MMS-besked skal du åbne en MMS-besked og vælge **Valg** → *Objekter* for at åbne visningen *Objekter*.

Valg i visningen *Objekter*: *Åbn*, *Indsæt*, *Placer billede først* | *Placer tekst først*, *Fjern*, *Hjælp* og *Afslut*.

I visningen *Objekter* kan du ændre rækkefølgen på de forskellige objekter, slette objekter eller åbne et objekt i et tilsvarende program.

Du kan se en liste over forskellige objekter og deres filstørrelse.



E-mail

Krævede indstillinger til e-mail

Før du kan sende, modtage, hente, besvare og videresende e-mail, skal du:



- Konfigurere et internetadgangspunkt (IAP) korrekt. Se "*Forbindelsesindstillinger*", s. 43.
- Angive dine e-mail-indstillinger korrekt. Se "*Indstillinger til e-mail*", s. 91.





Bemærk! Følg instruktionerne fra udbyderen af fjernpostkassen og internetudbyderen.

Skrivning og afsendelse af e-mail-beskeder

Valg i redigeringsprogrammet til e-mail-beskeder: *Send*, *Tilføj modtager*, *Indsæt*, *Vedhæftede filer*, *Slet*, *Beskeddetaljer*, *Sendevalg*, *Hjælp* og *Afslut*.


- 1 Vælg *Ny besked* → *Opret: e-mail*. Redigeringsprogrammet åbnes.
 - 2 Tryk på  for at vælge modtager(e) fra biblioteket Kontakter, eller skriv e-mail-adressen på modtageren i feltet *Til*: Indsæt et semikolon (;) for at adskille de enkelte modtagere. Hvis du vil sende en kopi af din e-mail til nogen, skal du skrive adressen i feltet *Cc*: Tryk på  for at flytte til det næste felt.
 - 3 Skriv beskeden. Hvis du vil tilføje en vedhæftet fil til en e-mail, skal du vælge **Valg** → *Indsæt* → *Billede*, *Lydklip*, *Videoklip* eller *Note*.  vises i navigeringslinien for at indikere, at der er vedhæftet en fil til e-mailen. *Skabelon* tilføjer allerede skrevet tekst til e-mailen. Du kan også tilføje en vedhæftet fil til en e-mail ved at vælge **Valg** → *Vedhæftede filer* i en åben e-mail. Visningen *Vedhæftede filer*, hvor du kan tilføje, få vist og fjerne vedhæftninger, åbnes.
-  **Bemærk!** Hvis du vælger *Billede*, skal du først vælge, om billedet skal gemmes i spilkonsollens hukommelse eller på hukommelseskortet.
- 4 For at fjerne en vedhæftet fil skal du rulle til den vedhæftede fil og vælge **Valg** → *Fjern*.
 - 5 For at sende e-mailen skal du vælge **Valg** → *Send* eller trykke på .

 **Bemærk!** E-mail-beskeder lægges automatisk i udbakken før afsendelse. Hvis noget går galt, mens spilkonsollen sender e-mailen, bliver e-mailen liggende i udbakken med statussen *Mislykket*.

 **Tip!** Hvis du vil sende andre filer end lyd- og notefiler som vedhæftninger, skal du åbne det relevante program og vælge valgmuligheden *Send* → *Via e-mail*, hvis den er tilgængelig.



Indbakke – modtagelse af beskeder



Beskeder og data kan modtages via en SMS- eller MMS-tjeneste via en Bluetooth-forbindelse fra kompatible enheder. Når der er ulæste beskeder i indbakken, ændres ikonet til .


Valg i Indbakke: *Åbn*, *Opret besked*, *Slet*, *Beskeddetaljer*, *Flyt til mappe*, *Markér/fjern mark.*, *Hjælp* og *Afslut*.

I indbakken angiver beskedikonerne, hvilken slags besked der er tale om. Her er nogle af de ikoner, der vises:

 for en ulæst SMS-besked og  for en ulæst smart-besked,




 for en ulæst MMS-besked,

 for en ulæst WAP-tjenestebesked,

 ved data, der er modtaget via Bluetooth og

 ved en ukendt beskedtype.

Visning af beskeder i Indbakke

- Hvis du vil åbne en besked, skal du rulle hen til beskeden og trykke på .
Brug navigeringstasten til at bevæge dig op og ned i beskeden. Tryk på  eller  for at flytte til den forrige eller den næste besked i mappen.

Valgmuligheder i forskellige beskedvisningsprogrammer


De tilgængelige valgmuligheder afhænger af den beskedtype, du har åbnet til visning:



- *Gem* – gemmer billedet i **Multimedia** → **Billeder**.
- *Besvar* – kopierer afsenderens adresse til feltet *Til*:
Vælg *Besvar* → *Alle* – for at kopiere adressen på afsenderen og modtagerne i feltet *Cc*: til den nye besked.
- *Videresend* – kopierer indholdet i beskeden til et redigeringsprogram.
- *Ring op* – ring op ved at trykke på .
- *Slet* – sletter beskeden.
- *Vis billede* – gør det muligt at se og gemme billedet.
- *Afspil lydclip* – gør det muligt at lytte til lyden i beskeden.
- *Objekter* – viser dig en liste med alle de forskellige multimediaobjekter i en MMS-besked.
Vedhæftede filer – viser dig en liste med filer, der er sendt som vedhæftede filer i e-mail-beskeder.

- *Beskeddetaljer* – viser detaljerede oplysninger om en besked.
- *Flyt til mappe* / *Kopier til mappe* – gør det muligt at flytte eller kopiere beskeder til Mine mapper, Indbakke eller andre mapper, du har oprettet. Se under "Flytning af elementer til en mappe", s. 12.
- *Tilføj til Kontakter* – gør det muligt at kopiere telefonnummeret eller e-mail-adressen for en beskedaftsender til biblioteket Kontakter. Vælg, om du vil oprette et nyt kontaktkort eller tilføje oplysningerne til et eksisterende kontaktkort.
- *Søg* – søger i beskeden efter telefonnumre, e-mail-adresser og internetadresser. Efter søgningen kan du ringe op til eller sende en besked til det fundne nummer eller e-mail-adressen eller gemme oplysningerne i Kontakter eller som et browserbogmærke.

Visning af MMS-beskeder i Indbakke

Du kan kende MMS-beskeder på deres ikon :

- Hvis du vil åbne en MMS-besked, skal du rulle hen til den og trykke på . Du kan se et billede, læse en besked og høre en lyd samtidigt.

Hvis der er lyd på, skal du trykke på  eller  for at skrue op eller ned for lyden. Hvis du vil slå lyden fra, skal du trykke på **Stop**.


MMS-objekter

Valg i visningen Objekter: *Åbn, Gem, Send, Hjælp og Afslut*.

- For at se, hvilke slags medieobjekter der indgår i MMS-beskeden, skal du åbne beskeden og vælge **Valg** → *Objekter*. I visningen Objekter kan du få vist filer, der indgår i MMS-beskeden. Du kan vælge at gemme filen i spilkonsollen eller at sende den, f.eks. via Bluetooth, til en anden enhed.



Eksempel: Du kan åbne en vCard-fil og gemme filens kontaktoplysninger i Kontakter.

- Hvis du vil åbne en fil, skal du rulle hen til den og trykke på .





Vigtigt! MMS-objekter kan indeholde virus eller på anden måde være skadelige for din spilkonsol eller pc. Du skal ikke åbne en vedhæftet fil, hvis du ikke ved, om afsenderen er pålidelig. Yderligere oplysninger finder du under "Certifikatsstyring", s. 50.

Lyde i en MMS-besked



Lydobjekter i en MMS-besked er angivet med indikatoren



i navigationslinien. Lyde afspilles som standard via højttaleren. For at stoppe lyden skal du trykke på **Stop**, mens lyden afspilles. Du kan ændre lydstyrken ved at trykke på  eller .

- Hvis du vil lytte til lyden igen, efter at alle objekterne er blevet vist, og afspilningen af lyden er stoppet, skal du vælge **Valg** → *Afspil lydclip*.

Modtagelse af smart-beskeder

Spilkonsollen kan modtage mange slags smart-beskeder, SMS-beskeder indeholdende data (også kaldet OTA-beskeder (Over-The-Air)). Hvis du vil åbne en modtaget smart-besked, skal du åbne Indbakke, rulle til smart-beskeden () og trykke på .

- *Grafikbesked* – for at gemme billedet i mappen *Grafikbeskeder* i **Multimedia** → **Billeder** til senere brug skal du vælge **Valg** → *Gem*.

- *Visitkort* – for at gemme kontaktoplysningerne skal du vælge **Valg** → *Gem visitkort*.



Bemærk! Hvis der er vedhæftet certifikater eller lydfiler til et visitkort, gemmes de ikke.

- *Ringetone* – for at gemme ringetonen i Komponist skal du vælge **Valg** → *Gem*.
- *Operatørlogo* – for at gemme logoet skal du vælge **Valg** → *Gem*. Operatørlogoet kan nu ses i standbytilstand i stedet for netværksoperatørens eget id.
- *Kalenderpost* – for at gemme invitationen i kalenderen skal du vælge **Valg** → *Gem i Kalender*.
- *WAP-besked* – for at gemme bogmærket skal du vælge **Valg** → *Gem i bogmærker*. Bogmærket tilføjes til listen Bogmærker i browsertjenester. Hvis beskeden både indeholder indstillinger til browseradgangspunkter og bogmærker, skal du for at gemme oplysningerne vælge **Valg** → *Gem alle*. Eller vælge **Valg** → *Vis detaljer* for at få vist oplysninger om bogmærket og adgangspunktet hver for sig. Hvis du

ikke vil gemme alle oplysninger, skal du vælge en indstilling eller et bogmærke, åbne detaljerne og vælge **Valg**→ *Gem i indstillinger* eller *Gem i bogmærker*, afhængigt af hvad du er ved at få vist.



Tip! For at ændre indstillingerne for standardadgangspunktet til WAP- eller MMS-beskeder skal du gå til **Tjenester**→ **Valg**→ *Indstilling*→ *Standardadgangspkt.* eller **Beskeder**→ **Valg**→ *Indstillinger*→ *MMS-besked*→ *Foretrukken forbind.*

- *E-mailmeddelelse* – fortæller dig, hvor mange nye e-mail-beskeder du har i din fjernpostkasse. En udvidet meddelelse kan vise mere detaljerede oplysninger, såsom emne, afsender, vedhæftede filer osv.
- Derudover kan du modtage et SMS-tjenestenummer, nummer til telefonsvareren, profilindstillinger til fjernsynkronisering, adgangspunktindstillinger til browseren, MMS-beskeder eller e-mail, indstillinger til adgangspunktloginscript eller e-mail-indstillinger. For at gemme indstillingerne skal du vælge **Valg**→ *Gem i SMS-indstil.*, *Gem i telefonsvarer*, *Gem i indstillinger*, *Gem i indstillinger* eller *Gem i e-mail-indstil.*



Tip! Hvis du modtager en vCard-fil med et vedhæftet billede, gemmes billedet også i Kontakter.

Tjenestebeskeder

Du kan bestille tjenestebeskeder (Push-beskeder) fra tjenesteudbydere. Tjenestebeskeder er meddelelser

om f.eks. nyhedsoverskrifter, og de kan indeholde en tekstbesked eller en browsertjenesteadresse. Kontakt tjenesteudbyderen, hvis du ønsker oplysninger om tilgængelighed og abonnement.

Tjenesteudbydere kan opdatere en eksisterende tjenestebesked, hver gang der modtages en ny tjenestebesked. Beskeder kan opdateres, selvom du har flyttet dem til en anden mappe end Indbakke. Når tjenestebeskeder udløber, slettes de automatisk.

Valg ved visning af en tjenestebesked: *Hent besked*, *Flyt til mappe*, *Beskeddetaljer*, *Hjælp* og *Afslut*.

Visning af tjenestebeskeder i Indbakke

- 1 Rul til en tjenestebesked (📧) i Indbakke, og tryk på 📧.
- 2 For at hente eller få vist tjenesten skal du trykke på **Hent besked**. Meddelelsen *Henter besked* vises. Spilkonsollen begynder om nødvendigt at oprette en dataforbindelse.
- 3 Tryk på **Tilbage** for at vende tilbage til Indbakke.

Visning af tjenestebeskeder i browseren

Når du anvender WAP-browseren, skal du vælge **Valg**→ *Læs tjenestebesk.* for at hente og få vist nye tjenestebeskeder.

Mine mapper



Valgmuligheder i Mine mapper: *Åbn, Opret besked, Slet, Beskeddetaljer, Flyt til mappe, Ny mappe, Omdøb mappe, Hjælp og Afslut.*

I Mine mapper kan du organisere dine beskeder i mapper, oprette nye mapper og omdøbe og slette mapper.

Vælg **Valg** → *Flyt til mappe, Ny mappe* eller *Omdøb mappe*. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af elementer til en mappe", s. 12.

Mappen Skabeloner

- Du kan bruge tekstskabeloner til at undgå at skulle skrive beskeder igen, som du ofte sender. For at oprette en ny skabelon skal du vælge **Valg** → *Ny skabelon*.

Postkasse



Når du åbner denne mappe, kan du enten oprette forbindelse til din fjernpostkasse for at:


- hente nye e-mail-overskrifter eller -beskeder eller
- se tidligere hentede e-mail-overskrifter eller -beskeder offline.

Hvis du vælger *Ny besked* → *Opret: E-mail* eller *Postkasse* i hovedvisningen i Beskeder, uden at du har angivet indstillinger for din e-mail-konto, bliver du bedt om at gøre det. Se "Krævede indstillinger til e-mail", s. 78.

Når du opretter en ny postkasse, erstatter det navn, du giver postkassen, automatisk *Postkasse* i hovedvisningen til Beskeder. Du kan have flere postkasser (maks. seks).

Åbning af postkassen

Når du åbner postkassen, kan du vælge, om du vil se de tidligere hentede e-mail-beskeder og e-mail-overskrifter offline eller oprette forbindelse til e-mail-serveren.

- Når du ruller hen til postkassen og trykker på , stilles spørgsmålet *Opret forbindelse til postkasse?* Vælg *Ja* for at oprette forbindelse til postkassen eller *Nej* for at få vist tidligere hentede e-mail-beskeder offline.
- Du kan også oprette forbindelse ved at vælge **Valg** → *Opret forbindelse*.

Visning af e-mail-beskeder i onlinetilstand

Når du ser beskeder online, har du løbende forbindelse til en fjernpostkasse via dataopkald eller en pakke-dataforbindelse. Se også "Dataforbindelsesindikatorer", s. 9, "GSM-dataopkald", s. 43 og "Pakke-data (GPRS, General Packet Radio Service)", s. 44.



Valgmuligheder ved visning af e-mail-overskrifter: *Åbn, Opret besked, Opret forbindelse / Afbryd forbindelsen, Hent, Slet, Beskedsdetaljer, Kopiér, Markér/fjern mark., Hjælp og Afslut.*



Bemærk! Hvis du bruger POP3-protokollen opdateres e-mail-beskeder ikke automatisk i onlinetilstand. For at se de seneste e-mail-beskeder skal du afbryde forbindelsen og derefter oprette en ny forbindelse til din postkasse.

Visning af e-mail-beskeder i offlinetilstand

Når du får vist e-mail-beskeder offline, har spilkonsollen ikke forbindelse til fjernpostkassen.



For at få vist e-mail-beskeder offline, skal du først hente dem fra din postkasse, se under næste afsnit. Når du har hentet

e-mail-beskederne til spilkonsollen, skal du for at afslutte dataforbindelsen vælge **Valg** → *Afbryd forbindelsen*.

Du kan fortsætte med at læse de hentede e-mail-overskrifter og/eller e-mail-beskeder offline. Du kan skrive nye e-mail-beskeder, besvare de hentede e-mail-beskeder og videresende e-mail-beskeder. Du kan angive, at e-mail-beskederne skal sendes, næste gang du opretter forbindelse til postkassen. Når du åbner *postkasse* næste gang, og du vil se og læse e-mail-beskederne offline, skal du svare **Nej** til spørgsmålet *Opret forbindelse til postkasse?*

Hentning af e-mail-beskeder fra postkassen

- Hvis du er offline, skal du vælge **Valg** → *Opret forbindelse* for at oprette forbindelse til en fjernpostkasse.

Fjernpostkassevisningen ligner mappen Indbakke i Beskeder. Du kan rulle op og ned på listen ved at trykke på  eller . Følgende ikoner bruges til at vise status for e-mailen:



– ny e-mail (offline- eller onlinetilstand). Indholdet er ikke blevet hentet fra postkassen til spilkonsollen (pilen på ikonet peger udad).



– ny e-mail, indholdet er hentet fra postkassen (pilen peger indad).



– ved e-mail-beskeder, der er blevet læst.



– ved e-mail-overskrifter, som er læst, og hvor indholdet af beskeden er slettet fra spilkonsollen.

- Når du har en åben forbindelse til en fjernpostkasse, skal du vælge **Valg** → *Hent* →

- Nye** – for at hente alle nye e-mail-beskeder til spilkonsollen.
- Valgte** – for kun at hente de markerede e-mail-beskeder.



Brug kommandoerne *Markér/fjern mark.* → *Markér/fjern markering* til at vælge beskederne en ad gangen. Se s. 12 for at få oplysninger om, hvordan du vælger mange elementer samtidigt.

- *Alle* – for at hente alle beskeder fra postkassen. For at annullere hentningen skal du trykke på **Annuller**.
- 2 Når du har hentet e-mail-beskederne, kan du fortsætte med at se dem online. Vælg **Valg** → *Afbryd forbindelsen* for at afbryde forbindelsen og se e-mail-beskederne offline.

Kopiering af e-mail-beskeder til en anden mappe

Hvis du vil kopiere en e-mail fra fjernpostkassen til en mappe i Mine mapper, skal du vælge **Valg** → *Kopier*. Vælg en mappe på listen, og tryk på **OK**.




Åbning af e-mail-beskeder

- Valg ved visning af e-mail-besked: *Besvar, Videresend, Slet, Vedhæftede filer, Beskeddetaljer, Flyt til mappe, Tilføj til Kontakter, Søg, Hjælp og Afslut*.
- Når du får vist e-mail-beskeder i enten online- eller offlinetilstand, skal du rulle til den e-mail, du vil have vist, og trykke på  for at åbne den. Hvis e-mail-beskeden ikke er modtaget (pilen på ikonet peger udad), og du arbejder offline og vælger *Åbn*, bliver du spurgt, om du vil hente denne besked fra postkassen.
-  **Bemærk!** Bemærk, at dataforbindelsen forbliver åben, efter at e-mail-beskeden er blevet hentet. Vælg **Valg** → *Afbryd forbindelsen* for at afbryde dataforbindelsen.

Afbrydelse af forbindelsen til postkassen

Når du er online, skal du vælge **Valg** → *Afbryd forbindelsen* for at afbryde dataopkaldet eller GPRS-forbindelsen til fjernpostkassen. Se også "Dataforbindelsesindikatorer", s. 9.

Visning af vedhæftede filer i e-mail-beskeder

- Valg i visningen Vedhæftede filer: *Åbn, Hent, Gem, Send, Slet, Hjælp og Afslut*.
- Åbn en besked, der har en vedhæftningsindikator , og vælg **Valg** → *Vedhæftede filer* for at åbne visningen Vedhæftede filer. I visningen Vedhæftede filer kan du hente, åbne eller gemme vedhæftede filer. Du kan også sende vedhæftede filer via en Bluetooth-forbindelse.
-  **Vigtigt!** Vedhæftede filer i e-mail-beskeder kan indeholde virus eller på anden måde være skadelige for din spillkonsol eller pc. Du skal ikke åbne en vedhæftet fil, hvis du ikke ved, om afsenderen er pålidelig. Yderligere oplysninger finder du under "Certifikatstyring", s. 50.
-  **Tip!** For at spare hukommelse kan du fjerne vedhæftede filer fra en e-mail og bibeholde dem på e-mail-serveren. Vælg **Valg** → *Slet* i visningen Vedhæftede filer.

Hentning af vedhæftede filer til spilkonsollen


- Hvis den vedhæftede fil har en nedtonet indikator, er den ikke blevet hentet til spilkonsollen. For at hente den vedhæftede fil skal du rulle til den og vælge

Valg → *Hent*.



Bemærk! Hvis din postkasse bruger IMAP4-protokollen, kan du bestemme, om du kun vil hente e-mail-overskrifter, beskeder eller beskeder og vedhæftede filer. Med POP3-protokollen er valgmulighederne beskeder og vedhæftninger eller kun e-mail-overskrifter. Yderligere oplysninger finder du på s. 91.

Åbning af en vedhæftet fil

- 1 Rul til en vedhæftet fil i visningen Vedhæftede filer, og tryk på  for at åbne den.
 - Hvis du er online, hentes den vedhæftede fil direkte fra serveren og åbnes i det tilsvarende program.
 - Hvis du er offline, bliver du spurgt, om du vil hente den vedhæftede fil til spilkonsollen. Hvis du svarer *Ja*, oprettes der forbindelse til fjernpostkassen.
- 2 Tryk på **Tilbage** for at vende tilbage til e-mail-fremviseren.



Tip! Understøttede billedformater er angivet på s. 62. For at se en liste med andre filformater, der understøttes af Nokia N-Gage-spilkonsollen, kan du se under produktoplysningerne på www.n-gage.com.

Lagring af vedhæftede filer separat

For at gemme en vedhæftet fil skal du vælge **Valg** → *Gem* i visningen Vedhæftede filer. Den vedhæftede fil gemmes

i det tilsvarende program. For eksempel kan lyde gemmes i Optager og tekstfiler (.TXT) i Noter.



Bemærk! Vedhæftede filer, f.eks. billeder, kan gemmes på hukommelseskortet, hvis du benytter et.

Sletning af e-mail-beskeder

- Du kan slette en e-mail fra spilkonsollen og bibeholde den i fjernpostkassen.

Vælg **Valg** → *Slet* → *Kun enhed*.



Bemærk! Spilkonsollen afspejler e-mail-overskrifterne i fjernpostkassen. Så selvom du sletter indholdet af beskeden, forbliver e-mail-overskriften på spilkonsollen. Hvis du også vil fjerne overskriften, skal du først slette e-mail-beskeden fra fjernpostkassen og derefter oprette en forbindelse fra spilkonsollen til fjernpostkassen igen for at opdatere status.


- Du kan slette en e-mail fra både spilkonsollen og fjernpostkassen.

Vælg **Valg** → *Slet* → *Enhed og server*.



Bemærk! Hvis du er offline, slettes e-mail-beskeden først fra spilkonsollen. Næste gang du opretter forbindelse til fjernpostkassen, slettes e-mailen automatisk fra fjernpostkassen. Hvis du bruger en POP3-protokol, fjernes de beskeder, der er blevet markeret til fjernelse, først når du har afbrudt forbindelsen til fjernpostkassen.


Fortrydelse af sletning af e-mail-beskeder i offline-tilstand

For at fortryde sletning af en e-mail fra både spillkonsollen og serveren skal du rulle til en e-mail, der er markeret til sletning ved næste forbindelse () , og vælge **Valg** → *Fortryd slet*.

Udbakke

Udbakke er et midlertidigt lagringssted til beskeder, som venter på at blive sendt.



 **Eksempel:** Beskeder lægges for eksempel i Udbakke, når spillkonsollen er uden for netværkets dækningsområde. Du kan også angive, at e-mail-beskederne skal sendes, næste gang du opretter forbindelse til fjernpostkassen.

Status for beskeder i Udbakke

- *Sender* – der oprettes forbindelse, og beskeden sendes.
- *Venter/I kø* – hvis der for eksempel er to ens beskedtyper i Udbakke, venter en af dem, til den første er blevet sendt.
- *Send igen kl.* (klokkeslæt) – afsendelse mislykkedes. Spillkonsollen forsøger at sende beskeden igen efter en timeoutperiode. Tryk på *Send*, hvis du vil starte afsendelsen med det samme igen.
- *Udskudt* – du kan sætte dokumenter i "venteposition", mens de er i Udbakke. Rul til en besked, der er ved at blive sendt, og vælg **Valg** → *Udskyd afsendelse*.

- *Mislykket* – det maksimale antal afsendelsesforsøg er nået. Afsendelse mislykkedes. Hvis du prøvede at sende en SMS-besked, skal du åbne beskeden og kontrollere, at afsendelsesindstillingerne er korrekte.


Visning af beskeder på et SIM-kort

Før du kan se SIM-beskeder, skal du kopiere dem til en mappe i spillkonsollen.

- 1 I hovedvisningen til Beskeder skal du vælge **Valg** → *SIM-beskeder*.
- 2 Vælg **Valg** → *Markér/fjern mark.* → *Markér* eller *Markér alle* for at markere beskeder.
- 3 Vælg **Valg** → *Kopier*. Der åbnes en liste med mapper.
- 4 Vælg en mappe, og tryk på **OK**. Gå til mappen for at se beskederne.

Cell broadcast (netværkstjeneste)






 I hovedvisningen til Beskeder skal du vælge **Valg** → *Cell broadcast*.

Valg i Cell broadcast: *Åbn, Abonner / Ophæv abonnement, Foretrukket / Slet foretrukket, Emne, Indstillinger, Hjælp og Afslut*.

Du kan modtage beskeder om forskellige emner, såsom vejr- eller trafikforhold fra din tjenesteudbyder. Kontakt

din tjenesteudbyder for at høre om tilgængelige emner og relevante emnenumre. I hovedvisningen kan du se:

- status for emnet:  – ved nye beskeder, du abonnerer på, og  – ved nye beskeder, du ikke abonnerer på.
- emnenummeret, emnenavnet, og hvorvidt der er markeret med flag () til opfølgning. Du vil få en meddelelse om, når der kommer beskeder, der hører til et emne med opfølgningsflag.



Bemærk! En pakke-dataforbindelse (GPRS) kan forhindre cell broadcast-motagelse. Kontakt din netværksoperatør for at få de korrekte GPRS-indstillinger. Yderligere oplysninger om GPRS-indstillingerne finder du under "Pakke-data (GPRS, General Packet Radio Service)", s. 44.

Redigering af tjenestekommandoer




➡ I hovedvisningen i Beskeder skal du vælge **Valg** → *Tjenestekommand*.

Du kan sende anmodninger om tjenester, såsom aktiveringskommandoer til netværkstjenester (også kendt som USSD-kommandoer), til din tjenesteudbyder. Du kan få yderligere oplysninger af tjenesteudbyderen. For at sende en anmodning skal du:

- i standbytilstand, eller mens du har et aktivt opkald i gang, indtaste kommandonummeret eller -numrene og trykke på **Send** eller

- hvis du skal angive både bogstaver og tal, vælge **Beskeder** → **Valg** → *Tjenestekommand*.

Beskedindstillinger

Indstillingerne for Beskeder er blevet inddelt i grupper alt efter de forskellige beskedtyper. Rul til den indstilling, du vil redigere, og tryk på .

Indstillinger for SMS-beskeder

Valg ved redigering af indstillinger for SMS-beskedcentral: *Ny beskedcentral, Rediger, Slet, Hjælp og Afslut*.

Gå til **Beskeder** og vælg **Valg** → *Indstillinger* → *SMS-besked* for at åbne den følgende liste med indstillinger

- *Beskedcentraler* – viser alle de SMS-tjenestecentraler, der er angivet. Se "Tilføjelse af en ny SMS-beskedcentral", s. 89.
- *Beskedcentral i brug* – angiver, hvilken beskedcentral der anvendes til levering af SMS-beskeder og smart-beskeder, såsom grafikbeskeder.
- *Modtag rapport* (leveringsrapport) – når denne netværkstjeneste er indstillet til *Ja*, vises status for den sendte besked (*Afventer, Mislykket, Leveret*) i loggen. Når den er sat til *Nej*, vises kun status *Sendt* i loggen. Se s. 21.
- *Beskeden afventer i* – hvis der ikke kan oprettes forbindelse til modtageren af en besked inden for gyldighedsperioden, fjernes beskeden fra SMS-

beskedcentralen. Bemærk, at denne funktion skal understøttes af netværket. *Maksimal tid* er det maksimale tidsrum, netværket tillader.





- *Besked sendt som* – valgmulighederne er *tekst*, *Fax*, *Person søger* og *E-mail*. Kontakt din netværksoperatør, hvis du ønsker yderligere oplysninger.



Bemærk! Lav kun om på denne indstilling, hvis du er sikker på, at din tjenestecentral kan konvertere SMS-beskeder til disse formater.

- *Foretrukken forbind.* – du kan sende SMS-beskeder via det normale GSM-netværk eller via GPRS, hvis de understøttes af netværket. Se "Pakke data (GPRS, General Packet Radio Service)", s. 44.
- *Svar via samme cent.* (netværkstjeneste) – ved at sætte denne indstilling til *Ja*, sendes svarbeskeden via samme SMS-tjenestecentrals nummer, hvis modtageren besvarer din besked.

Tilføjelse af en ny SMS-beskedcentral

- 1 Åbn *Beskedcentraler* og vælg **Valg** → *Ny beskedcentral*.
- 2 Tryk på , skriv navnet på tjenestecentralen, og tryk på **OK**.
- 3 Tryk på , tryk på , og skriv nummeret på SMS-beskedcentralen (**skal angives**). Tryk på **OK**. Du skal bruge nummeret på beskedcentralen for at kunne sende SMS- og grafikbeskeder. Dette nummer får du hos tjenesteudbyderen.
- Gå tilbage til indstillingsvisningen for at tage de nye indstillinger i brug. Rul til *Beskedcentral i brug*, tryk på , og vælg den nye tjenestecentral.

Indstillinger for MMS-beskeder

Gå til **Beskeder** og vælg **Valg** → *Indstillinger* → *MMS-besked* for at åbne den følgende liste med indstillinger

- *Foretrukken forbind. (skal angives)* – Vælg, hvilket adgangspunkt der skal bruges som foretrukken forbindelse til MMS-beskedcentralen. Se "Krævede indstillinger til MMS-beskeder", s. 76.



Bemærk! Hvis du modtager MMS-beskedindstillinger i smart-beskeder og gemmer dem, anvendes de modtagne indstillinger automatisk for den foretrukne forbindelse. Se "Modtagelse af smart-beskeder", s. 81.

- *Sekundær forbind.* – vælg, hvilket adgangspunkt der skal bruges som sekundær forbindelse til MMS-beskedcentralen.



Bemærk! Både *Foretrukken forbind.* og *Sekundær forbind.* skal have samme indstillinger for *Startside*, der fører til den samme MMS-tjenestecentral. Det er kun dataforbindelsen, der er forskellig.



Eksempel: Hvis din foretrukne forbindelse anvender en pakke dataforbindelse, kan det være en fordel at bruge højhastighedsdataopkald eller dataopkald til den sekundære forbindelse. På denne måde kan du sende og modtage MMS-beskeder, selvom du ikke er inden for et netværk, der understøtter pakke data. Yderligere oplysninger får du hos netværksoperatøren eller

tjenesteudbyderen. Se også "Generelle oplysninger om dataforbindelser og adgangspunkter", s. 43.

- **MMS-modtagelse** – vælg:
Kun i hjem.netv. – hvis du kun vil modtage MMS-beskeder, når du er inden for dit hjemmenetværk. Når du er uden for dit hjemmenetværk, slås MMS-beskedmodtagelsen fra.
Altid til – hvis du vil altid vil modtage MMS-beskeder.
Fra – hvis du ikke vil modtage MMS-beskeder eller reklamer overhovedet.

Vigtigt!

- Når du er uden for dit hjemmenetværk, kan det være dyrere at sende og modtage MMS-beskeder.
- Hvis indstillingerne *Kun i hjem.netv.* eller *Altid til* er valgt, kan din spilkonsol foretage et aktivt dataopkald eller en GPRS-forbindelse, uden du ved det.
- **Ved beskedmodtag.** – vælg:
Hent straks – hvis du vil have spilkonsollen til at hente MMS-beskeder med det samme. Hvis der er beskeder med status Udsendt, hentes de også.
Hent senere – hvis du vil have MMS-beskedcentralen til at gemme beskeden, så den kan hentes senere. For at hente beskeden senere skal du indstille *Ved beskedmodtag.* til *Hent straks*.

Afvis besked – hvis du vil afvise MMS-beskeder. MMS-beskedcentralen sletter beskeden.

- *Tillad anonyme besk.* – vælg *Nej*, hvis du vil afvise beskeder fra en anonym afsender.
- *Modtag reklamer* – angiv, om du vil modtage MMS-reklamebeskeder.
- *Rapporter* – vælg indstillingen *Ja*, hvis du ønsker, at status for den sendte besked (*Afventer*, *Mislykket*, *Leveret*) skal vises i loggen. Se s. 21.



Bemærk! Det er ikke sikkert, at du kan modtage en leveringsrapport om en MMS-besked, der er blevet sendt til en e-mail-adresse.

- *Afvis rapportafsend.* – vælg *Ja*, hvis du ikke ønsker, at spilkonsollen skal sende leveringsrapporter for modtagne MMS-beskeder.
- *Beskeden afventer i* – hvis der ikke kan oprettes forbindelse til modtageren af en besked inden for gyldighedsperioden, fjernes beskeden fra MMS-beskedcentralen. Bemærk, at denne funktion skal understøttes af netværket. *Maksimal tid* er det maksimale tidsrum, netværket tillader.
- *Billedstørrelse* – angiv størrelsen på billedet i en MMS-besked. Der er følgende valgmuligheder: *Lille* (maks. 160*120 pixel) og *Stor* (maks. 640*480 pixel).
- *Standardhøjtaler* – vælg *Højtaler* eller *Håndsat*, hvis du ønsker, at lydene i en MMS-besked skal afspilles gennem højtaleren for enden af telefonen, eller hvis du vil lytte til lydene via normalt tilstand. Yderligere oplysninger finder du under "Højtaler", s. 13.

Indstillinger til e-mail

Gå til **Beskeder** og vælg **Valg** → *Indstillinger* → *E-mail*.

Åbn *Postkasse i brug* for at angive, hvilken postkasse du vil bruge.

Valgmuligheder ved redigering af e-mail-indstillinger: *Redigeringsvalg*, *Ny postkasse*, *Slet*, *Hjælp* og *Afslut*.

Indstillinger for Postkasser

Vælg *Postkasser* for at åbne en liste med definerede postkasser. Hvis der ikke er defineret nogen postkasser, bliver du bedt om at gøre det. Følgende liste med indstillinger vises:

- *Navn på postkasse* – indtast et beskrivende navn til postkassen.
- *Adgangspunkt i brug (Skal angives)* – Det internetadgangspunkt (IAP), der bruges til postkassen. Vælg et adgangspunkt på listen. Du kan også få yderligere oplysninger om, hvordan du opretter et internetadgangspunkt under "*Forbindelsesindstillinger*", s. 43.
- *Min e-mail-adresse (skal angives)* – Skriv den e-mail adresse, du har fået af tjenesteudbyderen. Adressen skal indeholde tegnet @. Svar på dine beskeder sendes til denne adresse.
- *Server - udg. e-mail: (skal angives)* – Skriv IP-adressen eller værtsnavnet på den computer, der sender dine e-mails.

- *Send besked* – angiv, hvordan e-mails skal sendes fra din spilkonsol. *Straks* – der oprettes forbindelse til den postkasse, når du har valgt *Send*. *Ved næste forbin.* – e-mails afsendes, næste gang du opretter forbindelse til fjernpostkassen.
- *Send kopi til mig* – vælg *Ja* for at gemme en kopi af e-mailen i din fjernpostkasse og til den adresse, der er angivet *Min e-mail-adresse*.
- *Medtag signatur* – vælg *Ja*, hvis du vil vedhæfte en signatur til dine e-mails og begynde at skrive eller redigere en signaturtekst.
- *Brugernavn* – skriv det brugernavn, du har fået af din tjenesteudbyder.
- *Adgangskode* – skriv din adgangskode. Hvis du lader dette felt stå tomt, vil du blive bedt om at angive adgangskoden, når du prøver at oprette forbindelse til fjernpostkassen.
- *Server - indg. e-mail: (skal angives)* – IP-adressen eller værtsnavnet på den computer, der modtager dine e-mails.
- *Postkassetype* – angiver, hvilken e-mail-protokol udbyderen af fjernpostkassetjenesten anbefaler. Valgmulighederne er: *POP3* og *IMAP4*.



Bemærk! Denne indstilling kan kun vælges én gang og kan ikke ændres, hvis du har gemt eller er gået ud af postkasseindstillingerne.

- *Sikkerhed* – bruges sammen med POP3-, IMAP4- og SMTP-protokoller til at sikre forbindelsen til fjernpostkassen.

- *Sikkert login til APOP* – bruges sammen med POP3-protokollen til at kryptere adgangskoder, når de sendes til fjern-e-mail-serveren. Vises ikke, hvis IMAP4 er valgt for *Postkassetype*:
- *Hent vedhæftet fil* (vises ikke, hvis e-mail-protokollen er sat til POP3) – bruges til at hente e-mails med eller uden vedhæftede filer.
- *Hent headers* – bruges til at begrænse antallet af beskedbrevhoveder, du vil hente til spilkonsollen. Valgmulighederne er: *Alle* og *Brugerdefineret*, som kun kan bruges med IMAP4-protokollen.

Indstillinger for tjenestebeskeder

Hvis du går til **Beskeder** og vælg **Valg**→ *Indstillinger*→ *Tjenestebesked*, åbnes følgende liste med indstillinger:

- *Tjenestebeskeder* – angiv, om du vil modtage tjenestebeskeder.
- *Godkendelse kræves* – vælg, om du kun vil modtage tjenestebeskeder fra autoriserede kilder.

Indstillinger for Cell broadcast

Kontrollér hos din tjenesteudbyder, om Cell broadcast er tilgængelig, og hvad de tilgængelige emner og relaterede emnenumre er. Gå til **Beskeder**→ **Valg**→ *Indstillinger*→ *Cell broadcast* for at ændre indstillingerne:

- *Modtagelse* – *Til* eller *Fra*,
- *Sprog* – *Alle* gør det muligt at modtage cell broadcast-beskeder på alle understøttede sprog. *Valgte* gør det

muligt at vælge, hvilket sprog du vil modtage cell broadcast-beskeder på. Hvis det ønskede sprog ikke er på listen, skal du vælge *Andre*.

- *Emnebeskrivelse* – hvis du modtager en besked, der ikke hører til et af de eksisterende emner, gør *Emnebeskrivelse*→ *Til* det muligt at gemme emnenummeret automatisk. Emnenummeret gemmes i emnelisten og vises uden et navn. Vælg *Fra*, hvis du ikke vil gemme nye emnenumre automatisk.

Indstillinger for mappen Sendt

Gå til **Beskeder** og vælg **Valg**→ *Indstillinger*→ *Andre* for at åbne den følgende liste med indstillinger

- *Gem sendte besk.* – vælg, om du vil gemme en kopi af hver SMS-, MMS- eller e-mail-besked, du har sendt, i mappen Sendt.
- *Antal gemte besk.* – angiv, hvor mange sendte beskeder, der skal gemmes ad gangen i mappen Sent items. Standardgrænsen er 20 beskeder. Når grænsen er nået, slettes den ældste besked.



10. Profiler

➡ Gå til **Menu**→ **Profiler**.


I Profiler kan du justere og tilpasse tonerne til forskellige begivenheder, miljøer eller opkaldsgrupper. Der er seks forudindstillede profiler: *Normal*, *Lydløs*, *Møde*, *Udendørs*, *Person søger* og *Offline*, som du kan tilpasse efter behov.

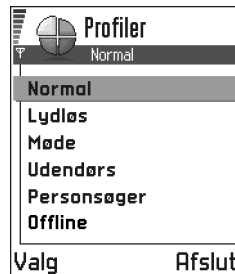
Du kan se den aktuelt valgte profil øverst på skærmen i standbytilstand. Hvis profilen Normal er i brug, vises kun den aktuelle dato.

Tonerne kan være standardringetoner, toner, som du har oprettet i Komponist, toner, som du har modtaget i en besked, eller toner, som er overført til spilkonsollen via Bluetooth eller via en forbindelse til en pc, og som derefter er gemt på spilkonsollen.


Ændring af profilen


- 1 Gå til **Menu**→ **Profiler**. Der åbnes en liste over profiler.
- 2 Rul til en profil på listen Profiler, og vælg **Valg**→ **Aktiver**.


💡 **Genvej:** Tryk på  i standbytilstand for at ændre profilen. Rul til den profil, du vil aktivere, og tryk på **OK**

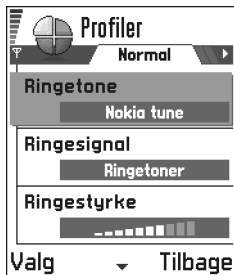



Tilpasning af profiler

 **Bemærk!** Yderligere oplysninger om Offline-profilen finder du under 'Profilen Offline', s. 94.

- 1 Hvis du vil redigere en profil, skal du rulle til profilen på listen Profiler og vælge **Valg**→ **Tilpas**. Der åbnes en liste med profilindstillinger.
- 2 Rul til den indstilling, du vil ændre, og tryk på  for at åbne følgende valgmuligheder:

- *Ringetone* – hvis du vil angive en ringetone for stemmeopkald, skal du vælge en ringetone på listen. Når du ruller op og ned gennem listen, kan du standse ved en tone for at høre den, før du vælger den. Tryk på en vilkårlig tast for at stoppe lyden. Hvis du bruger et hukommelseskort, får gemte toner ikonet  ved siden af navnet. Ringetoner bruger delt hukommelse. Se "[Delt hukommelse](#)", s. 15.




 **Bemærk!** Du kan ændre ringetoner to steder: i Profiler eller Kontakter. Se "[Tilføjelse af en ringetone til et kontaktkort eller en gruppe](#)", s. 57.


- *Ringesignal* – hvis *Stigende* vælges, starter ringestyrken ved niveau 1 og stiger et niveau ad gangen, indtil den angivne lydstyrke er nået.
- *Ringestyrke* – her kan du indstille lydstyrken for ringetonen og tonen ved modtagelse af besked.
- *Tone ved besked* – her kan du indstille tonen, der afspilles, når du modtager en besked.
- *Vibrationssignal* – her kan du indstille spilkonsollen til at vibrere ved indgående taleopkald og beskeder.
- *Tastaturtoner* – her kan du indstille lydstyrken for tastaturtoner.

- *Advarselstoner* – spilkonsollen afspiller en advarselstone, f.eks. når batteriet trænger til at blive opladet.
- *Signal for* – her kan du indstille spilkonsollen til kun at ringe, når du modtager opkald fra telefonnumre, der tilhører en bestemt kontaktgruppe. Telefonopkald fra personer, som ikke tilhører den valgte gruppe, har ingen ringetone. Du har følgende valgmuligheder *Alle opkald* / (en liste over kontaktgrupper, hvis der er oprettet nogen). Se "[Oprettelse af kontaktgrupper](#)", s. 58.
- *Profilnavn* – du kan omdøbe en profil og give den et hvilket som helst navn. Profilerne Normal og Offline kan ikke omdøbes.


Profilen Offline

 **Bemærk!** Denne funktion kan kun anvendes, hvis spilkonsollen er tændt. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, Bluetooth eller radio, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.

Med profilen Offline kan du bruge spilkonsollen uden at skulle oprette forbindelse til det trådløse GSM-netværk for at spille spil, lytte til musik og høre radio.

 **ADVARSEL!** I profilen Offline kan du ikke foretage opkald, heller ikke alarmopkald, eller anvende andre funktioner, der kræver netværksdækning.

- 1 Gå til **Menu** → **Profiler**.
Rul til *Offline* og vælg **Valg** → **Aktivér**.

- Tryk på **Ja**. Spilkonsollen genstarter, og GSM slås fra, hvilket angives med  i signalstyrkeindikatoren. Der blokeres for alle trådløse GSM-telefonsignaler til og fra enheden.



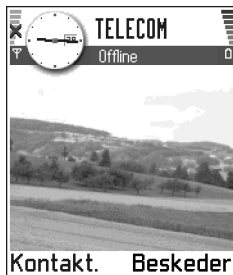
Tip! Tryk kort på tænd/sluk-tasten for at åbne listen med tilgængelige profiler, rul til *Offline* og vælg **OK**.




Bemærk! Hvis Bluetooth blev slået fra, da du gik ind i profilen *Offline*, skal du aktivere Bluetooth manuelt. Se "[Bluetooth-indstillinger](#)", s. 121.



Bemærk! I områder, hvor det er forbudt at bruge mobiltelefon, kan det også være forbudt at bruge Bluetooth og radio. Spørg derfor de relevante myndigheder, før du bruger Bluetooth eller radioen.



Tilpasning af profilen Offline

- Rul til *Offline* på listen Profiler, og vælg **Valg** → *Tilpas*. Der åbnes en liste med profilindstillinger.
- Rul til den indstilling, du vil ændre, og tryk på  for at åbne følgende valgmuligheder:
 - Ringestyrke** – du kan indstille lydstyrken for tonen ved modtagelse af besked via Bluetooth.
 - Tone ved besked** – her kan du kan indstille den tone, der afspilles, når du modtager en besked via Bluetooth.
 - Vibrationssignal** – her kan du indstille spilkonsollen til at vibrere ved indgående Bluetooth-beskeder.
 - Tastaturtoner** – her kan du indstille lydstyrken for tastaturtoner.
 - Advarselstoner** – her kan du indstille en advarselslyd, som afspilles, f.eks. når batteriet trænger til at blive opladet.
 - Profilnavn** – du kan ikke omdøbe profilen *Offline*.

Deaktivering af profilen Offline

- Gå til **Menu** → **Profiler**.
- Rul til en anden profil på listen Profiler end *Offline* og vælg **Valg** → **Aktivér**.
- Tryk på **Ja**. Spilkonsollen genstarter og genaktiverer trådløse GSM-transmissioner (hvis signalet er stærkt nok).



11. Kalender



Bemærk! Denne funktion kan kun anvendes, hvis spilkonsollen er tændt. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.

➡ Gå til **Menu** → **Kalender**.

I programmet Kalender kan du holde styr på aftaler, møder, fødselsdage, årsdage og begivenheder. Du kan også indstille en alarm til at påminde dig om kommende begivenheder.

Programmet Kalender bruger delt hukommelse. Se "Delt hukommelse", s. 15.

Oprettelse af kalenderposter

- Vælg **Valg** → *Ny post*, og vælg:
 - Møde* for at blive påmindet om en aftale på en bestemt dato og et bestemt klokkeslæt.
 - Notat* for at skrive en generel post for en dag.
 - Årsdag* for at blive påmindet om fødselsdage eller andre mærkedage. Årsdage gentages hvert år.

- Udfyld felterne, se afsnittet "Indtastningsfelter i Kalender" på s. 92. Brug navigeringstasten til at flytte mellem felterne. Tryk på for at skifte mellem store og små bogstaver.


- Hvis du vil gemme posten, skal du trykke på **Udført**.


Redigering af kalenderposter

Valg ved redigering af en kalenderpost: *Slet*, *Send*, *Hjælp* og *Afslut*.




- Rul til en post i dagsvisningen, og tryk på for at åbne posten.
- Rediger indtastningsfelterne, og tryk på **Udført**.
 - Hvis du redigerer en gentaget post, skal du angive, hvordan ændringerne skal afspejles: *Alle forekomster* – alle gentagne poster ændres / *Kun denne post* – kun den aktuelle post ændres.


Sletning af kalenderposter

- Rul til den post i dagsvisningen, du vil slette, og vælg **Valg** → **Slet**, eller tryk på . Tryk på **Ja** for at bekræfte.
- Hvis du sletter en gentaget post, skal du angive, hvordan ændringen skal afspejles: *Alle forekomster* – alle gentagne poster slettes/ *Kun denne post* – kun den aktuelle post slettes.

 **Eksempel:** Din ugentlige undervisning er blevet aflyst. Kalenderen er indstillet til at påminde dig hver uge. Vælg *Kun denne post*, og kalenderen påminder dig igen i næste uge.




Indtastningsfelter i Kalender

- *Emne / Anledning* – giv en beskrivelse af begivenheden.
- *Sted* – mødested, valgfrit.
- *Starttidspunkt, Sluttidspunkt, Startdato og Slutdato.*
- *Alarm* – tryk på  for at aktivere felterne for *Alarmtidspunkt* og *Alarmdato*.
- *Gentag* – tryk på , hvis du vil ændre posten til en gentaget post. Viser med  i dagsvisningen.


 **Eksempel:** Gentagelsesfunktionen er praktisk, hvis du har en tilbagevendende begivenhed, f.eks. hvis du har ugentlig undervisning, et månedligt møde eller et dagligt gøremål, du skal huske.

- *Gentag indtil* – du kan angive en slutdato for den post, der skal gentages.

- *Synkronisering* – hvis du vælger *Privat*, er det kun dig, som kan se kalenderposten efter synkronisering, og posten vises ikke for andre, der har adgang til at få vist kalenderen online. Det kan f.eks. være nyttigt, hvis du synkroniserer kalenderen med en kalender på en kompatibel computer på dit arbejde. Hvis du vælger *Offentlig*, vises kalenderposten for andre, der har adgang til at få vist kalenderen online. Hvis du vælger *Ingen*, kopieres kalenderposten ikke til din pc, når du synkroniserer kalenderen.





 **Genvej:** Hvis du vil skrive en kalenderpost, skal du trykke på en vilkårlig tast ( - ) i en kalendervisning. Der åbnes en post for et møde, og de indtastede tegn tilføjes i feltet *Emne*.

Kalendervisninger




 Vælg i de forskellige kalendervisninger: *Åbn, Ny post, Ugevisning / Månedsvisning, Slet, Gå til dato, Send, Indstillinger, Hjælp og Afslut.*

Månedsvisning

Ikoner for synkronisering i månedsvisningen:

-  – *Privat*,
-  – *Offentlig*,
-  – *Ingen* og
-  – dagen indeholder mere end én post.

En række i månedsvisningen svarer til en uge. Dags dato er understreget. Datoer med kalenderposter markeres med en lille trekant i nederste højre hjørne. Der er en ramme rundt om den aktuelt markerede dato.

- Hvis du vil åbne dagsvisningen, skal du rulle til den dato, du vil åbne, og trykke på .
 - Hvis du vil gå til en bestemt dato, skal du vælge **Valg** → *Gå til dato*. Skriv datoen, og tryk på **OK**.
-  **Tip!** Hvis du trykker på  i måneds-, uge- eller dagsvisningen, fremhæves dags dato automatisk.

Ikoner for kalenderposter i dagsvisningen og ugevisningen:

-  - Møde,
-  - Notat og
-  - Årsdag.



Maj						
15-05-2002						
Ma	Ti	On	To	Fr	Lø	Sø
18	29	30	1	2	3	4
19	6	7	8	9	10	11
20	13	14	15	16	17	18
21	20	21	22	23	24	25
22	27	28	29	30	31	1
23	3	4	5	6	7	8

Valg

Tilbage

Ugevisning

I ugevisningen får du vist kalenderposterne for den valgte uge i syv dagsfelter. Dags dato er understreget. Notater og årsdage placeres før kl. 8. Poster for møder markeres med farvede søjler, der viser start- og sluttidspunkt.

- Hvis du vil åbne eller redigere en post, skal du rulle til den celle, der indeholder posten, og trykke på  for at åbne dagsvisningen. Rul derefter til posten, og tryk på  for at åbne den.




Uge 20						
15-05-2002						
	Ma	Ti	On	To	Fr	Lø
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						

Valg

Tilbage

Dagsvisning

I dagsvisningen får du vist kalenderposterne for den valgte dag. Posterne grupperes efter starttidspunkt. Notater og årsdage placeres før kl. 8.

- Hvis du vil åbne og redigere en post, skal du rulle til posten og trykke på .
- Tryk på  for at gå til næste dag eller press  for at gå til forrige dag.

Onsdag	
15-05-2002	
Bestil billetter...	
8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Frokost
13:00	
14:00	

Valg



Afslut

Indstillinger for kalendervisninger

Vælg **Valg** → *Indstillinger*, og vælg:

- *Standardvisning* – her kan du vælge den visning, som vises, når programmet Kalender åbnes.
- *Ugen begynder* – her kan du ændre ugens startdag.
- *Titel i ugevisning* – her kan du ændre ugevisningens titel til ugenummeret eller ugedatoerne.

Indstillinger for kalenderalarmer

- 1 Opret en ny post for et møde eller en årsdag, eller åbn en tidligere oprettet post.
- 2 Rul til *Alarm*, og tryk på  for at åbne felterne *Alarmtidspunkt* og *Alarmdato*.
- 3 Angiv alarmtidspunkt og dato.
- 4 Tryk på **Udført**. Der vises en alarmindikator  ved siden af posten i dagsvisningen.

Afbrydelse af en kalenderalarm

- Varigheden af alarmen er et minut. Når alarmtidspunktet udløber, skal du trykke på **Stop** for at afbryde kalenderalarmen. Hvis du trykker på en anden tast, udsættes alarmen.

Afsendelse af kalenderposter

- Rul til den post i dagsvisningen, du vil sende, og vælg **Valg** → *Send*. Vælg derefter én af følgende afsendelsesmetoder: *Via SMS*, *Via e-mail* (er kun tilgængelig, hvis de korrekte e-mail-indstillinger

er angivet) eller *Via Bluetooth*. Yderligere oplysninger finder du i kapitlet "Beskeder" og "Afsendelse af data via Bluetooth", s. 122.

Dataimport

Du kan flytte kalender, kontakter og opgavedata fra mange forskellige Nokia-telefoner til din spilkonsol via programmet Dataimport i PC Suite til Nokia N-Gage. Vejledning i brug af programmet kan findes i onlinehjælpen til PC Suite.

12. Tilbehør og medie



Bemærk! Spilkonsollen skal være tændt, for at du kan bruge funktionerne i mappen **Tilbehør** og medie kan kun anvendes, hvis telefonen er tændt. Tænd ikke for spillekonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.

Foretrukne

↩ Gå til **Menu** → **Tilbehør** → **Foretrukne**.



Du kan bruge Foretrukne til at gemme genveje, links til dine yndlingsbilleder, videoer, noter, lydfiler i Optager, internetbogmærker og gemte browsersider.

Valg i hovedvisningen i

Foretrukne: *Åbn, Rediger genvejsna., Genvejsikon, Slet genvej, Flyt, Listevisioning | Gittervisioning, Hjælp og Afslut.*

Standardgenvejene:



– åbner redigeringsprogrammet **Noter**,



– åbner **Kalender** med den aktuelle dato valgt,



– åbner indbakken i **Besker**.

Tilføjelse af genveje

Genveje kan kun tilføjes fra det enkelte program. Ikke alle programmer har denne funktion.

- 1 Åbn programmet, og rul til det element, som du vil tilføje som en genvej i Foretrukne.
- 2 Vælg **Valg** → *Tilføj til Foretrukne*, og tryk på **OK**.



Bemærk! En genvej i Foretrukne opdateres automatisk, hvis du for eksempel flytter det element, som den fører til, fra en mappe til en anden.



I Foretrukne:

- **Hvis du vil åbne en genvej**, skal du rulle til ikonet og trykke på . Filen åbnes i det tilsvarende program.
- **Hvis du vil slette en genvej**, skal du rulle til den genvej, som du vil slette, og vælge **Valg** → *Slet genvej*. Fjernelse af en genvej påvirker ikke den fil, som den refererer til.
- **Hvis du vil ændre en genvejs overskrift**, skal du vælge **Valg** → *Rediger genvejsna.* . Skriv det nye navn. Denne ændring påvirker kun genvejen, ikke den fil eller det element, som filen henviser til.

Opgaver

☛ Gå til Menu → Tilbehør → Opgaver.



Opgaver kan du oprette en liste med opgaver, der skal udføres.

Opgavelisten bruger delt hukommelse. Se "Delt hukommelse", s. 15.



- Hvis du vil skrive en opgavenote, skal du trykke på en vilkårlig tast (-). Redigeringsprogrammet åbnes, og markøren blinker efter de indtastede bogstaver.
- Skriv opgaven i feltet *Emne*. Tryk på for at tilføje specialtegn.
 - Hvis du vil angive fristen for opgaven, skal du rulle til feltet *Frist* og angive en dato.
 - Hvis du vil angive en prioritet for opgavenoten, skal du rulle til feltet *Prioritet* og trykke på .
- Hvis du vil gemme opgavenoten, skal du trykke på **Udført**.
Bemærk! Hvis du fjerner alle tegn og trykker på **Udført**, slettes den tidligere gemte opgavenote.
 - Hvis du vil åbne en opgavenote, skal du rulle til opgavenoten og trykke på .

- Hvis du vil slette en opgavenote, skal du rulle til opgavenoten og vælge **Valg** → *Slet* eller trykke på .
- Hvis du vil markere en opgavenote som udført, skal du rulle til opgavenoten og vælge **Valg** → *Vis som udført*.
- Hvis du vil gendanne en opgavenote, skal du vælge **Valg** → *Vis som ikke-udført*.

Ikoner for prioritet: - Høj, - Lav og (intet ikon) - Normal.

Ikoner for status: - opgaven er udført og - ikke udført.

Regnemaskine










☛ Gå til Menu → Tilbehør → Regnema..



Valgmuligheder i

Regnemaskine: *Seneste resultat*, *Hukommelse*, *Ryd skærmen*, *Hjælp* og *Afslut*.

- Indtast det første tal i din beregning. Tryk på for at slette en fejl i tallet.
- Rul til en funktion, og tryk på for at vælge den. Brug , når du vil lægge sammen, , når du vil trække fra, , når du vil gange, eller , når du vil dividere.
- Indtast det andet tal.
- For at foretage beregningen skal du rulle til og trykke på .

 **Bemærk!** Regnemaskinens nøjagtighed er begrænset, og der kan opstå afrundingsfejl, især i forbindelse med kompliceret division.

- Tryk på  for at tilføje en decimal.
- Tryk på og hold  nede, hvis du vil rydde resultatet af den forrige beregning.
- Brug  og  til at se tidligere beregninger og flytte rundt i regnearket.
- Vælg  for at gemme et nummer i hukommelsen, som er angivet med **M**. Vælg  for at hente nummeret fra hukommelsen. Hvis du vil slette et nummer fra hukommelsen, skal du vælge **Valg** → *Hukommelse* → *Ryd*.
- Hvis du vil hente resultatet fra den sidste beregning, skal du trykke på **Valg** → *Seneste resultat*.


 **Tip!** Tryk gentagne gange på  for at rulle til funktionerne. Du kan se det markerede ændre sig mellem funktionerne.

Konvertering



 Gå til **Menu** → **Tilbehør** → **Konvertering**.





I Konvertering kan du konvertere måleenheder, såsom *Længde* fra en enhed (*Yard*) til en anden (*Meter*).


 **Bemærk!** Konverteringens nøjagtighed i Konvertering er begrænset, og der kan forekomme afrundingsfejl.

Konvertering af enheder

Valgmuligheder i Konvertering:

Vælg enhed / Skift valuta, Konverteringstype, Valutakurser, Hjælp og Afslut.

- 1 Rul til feltet *Type*, og tryk på  for at åbne en liste med måleenheder. Rul til den måleenhed, du vil bruge, og tryk på **OK**.
- 2 Rul til første *Enhed*-felt, og tryk på  for at åbne en liste med tilgængelige enheder. Vælg den enhed, som du vil konvertere **fra**, og tryk på **OK**. Rul til næste *Enhed*-felt, og vælg den enhed, som du vil konvertere **til**.
- 3 Rul til første *Antal*-felt, og indtast den værdi, du vil konvertere. Det andet *Antal*-felt ændres automatisk, så det viser den konverterede værdi. Tryk på  for at tilføje en decimal, og tryk på  for symbolerne **+**, **-** (for temperatur) og **E** (eksponent).

 **Bemærk!** Konverteringsrækkefølgen ændres, hvis du skriver en værdi i det andet felt for *Antal*. Resultatet vises i det første felt for *Antal*.

Indstilling af en basisvaluta og valutakurser

Før du kan konvertere valuta, skal du vælge en basisvaluta og tilføje valutakurser.



Bemærk! Kursen på basisvalutaen er altid 1. Basisvalutaen bestemmer konverteringskursen på de andre valutaer.

- 1 Vælg *Valuta* som beregningstype, og vælg **Valg**→ *Valutakurser*. Der åbnes en liste med valutaer, og du kan se den aktuelle basisvaluta øverst.
- 2 For at ændre basisvalutaen skal du rulle til valutaen og vælge **Valg**→ *Angiv som basisval*.
- 3 Tilføj valutakurser (se eksempel), rul til valutaen, og indtast en ny kurs, dvs. hvor mange enheder af valutaen, der går på en enhed af den basisvaluta, du har valgt.
- 4 Når du har indsat alle de nødvendige valutakurser, kan du foretage valutakonverteringer, se "Konvertering af enheder", s. 102.



Eksempel: Hvis du angiver Euro (EUR) som basisvaluta, er et engelsk pund (GBP) ca. 1,63575 EUR. Du vil således skulle skrive 1,63575 som valutakurs for det engelske pund.






Tip! For at omdøbe en valuta skal du gå til visningen *Valutakurser*, rulle til valutaen og vælge **Valg**→ *Omdøb valuta*.

Noter



↔ Gå til **Menu**→ **Tilbehør**→ **Noter**.

Du kan tilføje noter til Foretrukne og sende dem til andre kompatible enheder. Almindelige tekstfiler (TXT-format), som du modtager, kan gemmes i **Noter**.

- Tryk på ( - ) for at begynde at skrive. Tryk på  for at slette bogstaver. Tryk på **Udført** for at gemme.

Ur



↔ Gå til **Menu**→ **Tilbehør**→ **Ur**.


Valgmuligheder i

Ur: *Indstil alarm, Nulstil alarm, Fjern alarm, Indstillinger, Hjælp og Afslut*.

Ændring af urets indstillinger

- For at ændre dato eller tidspunkt skal du vælge **Valg**→ *Indstillinger* i **Ur**. For at justere uret, der er vist i standbytilstand, skal du rulle ned i indstillingerne for *Dato og tid* og vælge *Urtype*→ *Analogt* eller *Digitalt*.

Indstilling af en alarm

- 1 For at indstille en alarm skal du vælge **Valg**→ *Indstil alarm*.
- 2 Angiv alarmtidspunktet, og tryk på **OK**. Når alarmeren er aktiveret, vises indikatoren .



Bemærk! Alarmeren fungerer, selvom spilkonsollen er slukket.

- For at annullere en alarm skal du gå til uret og vælge **Valg**→ *Fjern alarm*.

Deaktivering af en alarm

- Tryk på **Stop** for at deaktivere alarmer.
- Når alarmtonen lyder, skal du trykke på en vilkårlig tast eller **Udsæt** for at slå alarmer fra i fem minutter, hvorefter den går i gang igen. Du kan højst gøre dette fem gange.

Hvis alarmtiden nås, mens spilconsollen er slukket, tænder den automatisk og begynder at afspille alarmtonen. Når du trykker på **Stop**, bliver du spurgt, om du vil aktivere spilconsollen for opkald. Tryk på **Nej** for at slukke for spilconsollen eller på **Ja** for at foretage og modtage opkald.



Bemærk! Tryk ikke på **Ja**, når det er forbudt at anvende trådløse enheder, eller hvor brug af spilconsollen kan forårsage forstyrrelser eller være farligt.

Komponist



Gå til **Menu**→ **Multimedia**→ **Komponist**.













I **Komponist** kan du oprette dine egne tilpassede ringetoner. Bemærk, at det ikke er muligt at redigere en standardringetone.
















Valgmuligheder i hovedvisningen i **Komponist**: *Åbn, Ny tone, Slet, Markér/fjern mark., Omdøb, Dupliker, Hjælp* og *Afslut*.

- 1 Vælg **Valg**→ *Ny tone* for at åbne redigeringsprogrammet og for at starte komponeringen.

Valgmuligheder ved komponering: *Afspil, Indsæt symbol, Format, Tempo, Lydstyrke, Hjælp* og *Afslut*.

- Brug tasterne til at tilføje noder og pauser. Se i tabellen. Eller vælg **Valg**→ *Indsæt symbol* for at åbne en liste med noder og pauser. Standardlængden for en node er 1/4.
- For at lytte til en tone skal du trykke på  eller vælge **Valg**→ *Afspil*. For at stoppe afspilningen skal du trykke på **Stop**.
- For at justere lydstyrken skal du vælge **Valg**→ *Lydstyrke* inden du begynder at afspille tonen.
- For at justere tempoet skal du vælge **Valg**→ *Tempo*. For gradvist at øge eller mindske tempoet skal du trykke på  eller . Tempo måles i taktslag pr. minut. Det maksimale antal taktslag er 250, standardtempoet for en ny tone er 160 taktslag, og minimum antal taktslag er 50.
- For at vælge mange noder eller pauser samtidigt skal du trykke på og holde  nede og trykke på og holde  eller  nede samtidigt.

- For at anvende forskellige afspilningsformater skal du vælge to eller flere noter og derefter vælge **Valg** → *Format* → *Legato* – noder afspilles på en glat og jævn måde eller vælge en eller flere noter og derefter vælge *Staccato* – noderne afspilles separat for at frembringe korte skarpe lyde.
 - For at flytte en node op eller ned på nodelinierne et halvt trin ad gangen skal du rulle til noden og trykke på  eller .
 - Tryk på , og hold den nede sammen med  for at frembringe C#.
- 2 Tryk på **Tilbage** for at gemme.

Tast	Node	Tast og funktion
	c	 Forkorter trinvist længden på de valgte node(r)/pause(er).
	d	 Forøger trinvist længden på de valgte node(r)/pause(er).
	e	 Indsætter en pause.
	f	Tryk på  for at åbne en liste med noder og pauser.
	g	 Skifter mellem oktaver. Alle valgte noder eller pauser flyttes til den næste oktav.
	a	 Sletter valgte node(r).
	b	Et langt tryk på tasterne  –  frembringer en forlænget (punkteret) node eller pause eller forkorter en forlænget node.

Optager

➡ Gå til Menu → Multimedia → Optager.










Valgmuligheder i Optager: Åbn,

Optag lydclip, Slet, Flyt til enh.hukom., Flyt til hukom.kort, Markér/fjern mark., Omdøb lydclip, Send, Tilføj til Foretrukne, Indstillinger, Hjælp og Afslut.

Med optageren kan du optage telefonsamtaler og diktater. Når du optager en telefonsamtale, kan begge parter høre en tone hvert femte sekund under optagelsen.



Bemærk! Følg alle lokale regler og regulativer for optagelse af opkald. Anvend ikke denne funktion ulovligt.

- Vælg **Valg** → *Optag lydclip*, og rul til en funktion, og tryk på  for at vælge den. Brug:  – til at optage,  – til at afbryde optagelsen midlertidigt,  – til at stoppe,  – til at spole fremad,  – til at spole tilbage eller  – til at afspille en åbnet lydfil.



Bemærk! Optager kan ikke bruges, når en dataopkalds- eller en GPRS-forbindelse er aktiv.




13. Tjenester (XHTML)



Bemærk! Denne funktion kan kun anvendes, hvis spilkonsollen er tændt. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.



Gå til **Menu** → **Multimedia** → **Tjenester**, eller tryk på og hold  nede i standbytilstand.

Forskellige tjenesteudbydere på internettet vedligeholder sider, der er specielt designet til mobile enheder, og hvor du finder tilbud om forskellige tjenester, f.eks. nyheder, vejrudsigter, bankvirksomhed, rejseoplysninger, underholdning og spil. Med XHTML-browseren kan du få vist disse tjenester som WAP-sider i WML-format, som XHTML-sider i XHTML-format eller som en kombination af begge.



Ordliste: XHTML-browseren understøtter sider i XHTML-format (Extensible Hypertext Markup Language) og WML-format (Wireless Markup Language).



Bemærk! Du kan få oplysninger om de tilgængelige tjenester, priser og takster hos din netværksoperatør og/eller tjenesteudbyder. Tjenesteudbyderne kan også give dig vejledning i, hvordan du bruger deres tjenester.

Grundlæggende trin for at opnå adgang

- Gem de indstillinger, du skal bruge for at få adgang til den internettjeneste, du vil benytte. Se det næste afsnit "[Indstilling af spilkonsollen til browsertjenesten](#)".
- Opret en forbindelse til tjenesten. Se s. [108](#).
- Begynd at søge på internettet. Se s. [110](#).
- Afslut forbindelsen til tjenesten. Se s. [112](#).

Indstilling af spilkonsollen til browsertjenesten

Modtagelse af indstillinger i en smart-besked

Du modtager muligvis tjenesteindstillinger i en særlig SMS-besked, en såkaldt smart-besked, fra den netværksoperatør eller tjenesteudbyder, som tilbyder tjenesten. Se "[Modtagelse af smart-besker](#)", s. [81](#). Yderligere oplysninger får du hos netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen eller gå til Nokia.com (www.nokia.com).



Tip! Indstillinger kan være tilgængelige på f.eks. netværksoperatørens eller tjenesteudbyderens hjemmeside.

Manuel indtastning af indstillingerne


Følg vejledningen fra din tjenesteudbyder.




- 1 Gå til **Indstil.** → *Forbindelsesindstillinger* → *Adgangspunkter*, og angiv indstillingerne for et adgangspunkt. Se "*Forbindelsesindstillinger*", s. 43.
- 2 Gå til **Tjenester** → **Valg** → *Tilføj bogmærke*. Skriv et navn til bogmærket og adressen for den internetside, der er defineret for det aktuelle adgangspunkt.

Etablering af forbindelse


Når du har gemt alle de nødvendige forbindelsesindstillinger, kan du få adgang til internetsider.

Der er tre forskellige måder at få adgang til internetsider på:


- vælge din tjenesteudbyders hjemmeside ()
- vælge et bogmærke i visningen Bogmærker eller

- trykke på tastene   -  for at begynde at skrive adressen på en internettjeneste. Feltet Gå til nederst på skærmen aktiveres, og du kan fortsætte med at skrive adressen der.




- Tip!** Hvis du vil have adgang til visningen Bogmærker, mens du søger, skal du trykke på og holde  nede. Når du vil vende tilbage til browservisningen igen, skal du vælge **Valg** → *Tilbage til side*.



Når du har valgt en side eller skrevet adressen, skal du trykke på  for at begynde at hente siden. Se også "*Dataforbindelsesindikatorer*", s. 9.

Forbindelsessikkerhed

Hvis sikkerhedsindikatoren  vises under en forbindelse, er dataoverførslen mellem enheden og browsergatewayen eller browserserveren krypteret og sikker.



Bemærk! Sikkerhedsikonet angiver ikke, at dataoverførslen mellem gatewayen og indholdsserveren (det sted, hvor den ønskede ressource er gemt) er sikker.

Visning af bogmærker



Ordliste: Et bogmærke består af en Internetadresse (obligatorisk), en bogmærketitel, et WAP-adgangspunkt og om nødvendigt et brugernavn og en adgangskode.



Bemærk! Spilkonsollen har nogle forudinstallerede bogmærker til websteder, der ikke er tilknyttet til Nokia. Nokia indestår ikke for og siger ikke god for disse Websteder. Hvis du vælger at få adgang til dem, skal du tage samme forholdsregler mht. sikkerhed eller indhold, som du ville i forbindelse med alle andre Websteder.

Valg i visningen Bogmærker (valg for et bogmærke eller en mappe): *Åbn, Hent, Tilbage til side, Send, Gå til URL-adresse / Søg efter bogmær., Tilføj bogmærke, Rediger, Slet, Læs tjenestebesk., Afbryd forbindelsen, Flyt til mappe, Ny mappe, Markér/fjern mark., Omdøb, Ryd cache, Detaljer, Tilføj til Foretrukne, Indstillinger, Hjælp og Afslut.*

I visningen Bogmærker kan du se bogmærker, der peger mod forskellige slags internetsider. Bogmærker vises med følgende ikoner:



- Den startside, der er defineret for internetadgangspunktet. Hvis du bruger et andet internetadgangspunkt, når du søger på internettet, ændres startsidens i overensstemmelse hermed.



- den sidst besøgte side. Når spilkonsollen er afbrudt fra tjenesten, gemmes adressen på den sidst besøgte side i hukommelsen, indtil du har besøgt en ny side, næste gang du opretter forbindelse.



- Et bogmærke, der viser titlen.

Når du ruller gennem bogmærker, kan du se adressen på et fremhævet bogmærke i feltet Gå til nederst på skærmen.

Tilføjelse af bogmærker manuelt

- 1 I visningen Bogmærker skal du vælge **Valg** → *Tilføj bogmærke*.
- 2 Begynd at udfylde felterne. Kun adressen skal defineres. Standardadgangspunktet knyttes til bogmærket, hvis der ikke er valgt et andet. Tryk på for at angive specialtegn, f.eks. / , . : og @. Tryk på for at slette tegn.
- 3 Vælg **Valg** → *Gem* for at gemme bogmærket.

Afsendelse af bogmærker


- Hvis du vil sende et bogmærke, skal du rulle hen til det og vælge **Valg** → *Send* → *Via SMS*.

Søgning

På en internetside vises nye links understreget med blå og tidligere besøgte links med mørklilla. Billeder, der fungerer som links, er omgivet af en blå kant.



Valg, når du anvender browseren: *Åbn, Tjenesteindstil., Bogmærker, Oversigt, Gå til URL-adresse, Vis billede, Læs tjenestebesk., Gem som bogmærke, Send bogmærke, Indlæs igen, Afbryd forbindelsen, Vis billeder, Ryd cache, Gem side, Søg, Detaljer, Session, sikkerhed, Indstillinger, Hjælp og Afslut.*

Taster og kommandoer, som bruges til søgning i browseren

- For at åbne et link skal du vælge linket og trykke på .
- Hvis du vil rulle i visningen, skal du bruge navigeringstasten.
- Hvis du vil indtaste bogstaver og tal i et felt, skal du trykke på tasterne  - . Tryk på  for at angive specialtegn, f.eks. /, ., : og @. Tryk på  for at slette tegn.
- Hvis du vil gå til den forrige side under søgning i browseren, skal du trykke på **Tilbage**. Hvis **Tilbage** ikke




er tilgængelig, skal du vælge **Valg** → *Oversigt* for at få vist en kronologisk liste over de sider, du har besøgt under søgningssession. Oversigtslisten ryddes, hver gang en session lukkes.

- Hvis du vil markere felter og foretage valg, skal du trykke på .
- Hvis du vil hente det seneste indhold fra serveren, skal du vælge **Valg** → *Indlæs igen*.
- Hvis du vil åbne en underliste over kommandoer eller handlinger for den aktuelt åbne internetside, skal du vælge **Valg** → *Tjenesteindstil.*
- Tryk på og hold  nede for at afbryde forbindelsen til en internettjeneste og lukke browseren.

Visning af nye tjenestebeskeder under søgning

Sådan kan du hente og få vist nye tjenestebeskeder i browseren:

- 1 Vælg **Valg** → *Læs tjenestebesk.* (vises kun, hvis der er nye beskeder).
- 2 Rul til beskeden, og tryk på  for at hente og åbne den.

Yderligere oplysninger om tjenestebeskeder finder du i "Tjenestebeskeder", s. 82.

Lagring af bogmærker

- Hvis du vil gemme et bogmærke, mens du søger i browseren, skal du vælge **Valg** → *Gem som bogmærke*.
- Hvis du vil gemme et bogmærke, du har modtaget i en smart-besked, skal du åbne beskeden i Indbakke

i Beskeder og vælge **Valg**→ *Gem i bogmærker*.
Se også "Modtagelse af smart-besked", s. 81.

Visning af gemte sider

Hvis du jævnligt søger på websider med oplysninger, som sjældent ændres, kan du gemme dem, så du kan se dem, når du er offline.

Valgmuligheder i visningen

Gemte sider: *Åbn, Tilbage til side, Indlæs igen, Slet, Læs tjenestebesk., Afbryd forbindelsen, Flyt til mappe, Ny mappe, Markér/fjern mark., Omdøb, Ryd cache, Detaljer, Tilføj til Foretrukne, Indstillinger, Hjælp og Afslut.*

- Hvis du vil gemme en side, mens du søger i browseren, skal du vælge **Valg**→*Gem side*.

Gemte sider vises med følgende ikon:





– den gemte internetside.

I visningen Gemte sider kan du også oprette mapper til de gemte internetsider.

Mapper vises med følgende ikon:



– mappe med gemte internetsider.

- Hvis du vil åbne visningen Gemte sider, skal du trykke på  i visningen Bogmærker. Tryk på  i visningen Gemte sider for at åbne en gemt side.

Hvis du vil starte en forbindelse til internettjenesten og hente siden igen, skal du vælge **Valg**→ *Indlæs igen*. Du kan også organisere siderne i mapper.



Bemærk! Spilkonsollen forbliver online, efter at du har genindlæst siden.



Overførsel

Du kan hente elementer via mobiltelefons browser, f.eks. ringetoner, billeder, operatørlogoer og videoklip.

Når du har hentet et element, behandles det af det respektive program på spilkonsollen, f.eks. gemmes et overført billede i **Multimedia**→ **Billeder**.

Overførsel direkte fra en internetside

Hvis du vil hente elementet direkte fra en internetside:

- Rul til linket, og vælg **Valg**→ *Åbn*.

Køb af et element



Bemærk! Ophavsretlig beskyttelse kan medføre, at visse billeder, ringetoner og andet indhold ikke kan kopieres, redigeres, overføres eller videresendes.

Sådan henter du et element:

- Rul til linket, og vælg **Valg** → *Åbn*.
- Vælg **Køb**, hvis du vil købe elementet.

Kontrol af et element inden overførsel

Du kan få vist detaljer om et element, inden du henter det. Detaljer om et element kan omfatte pris, en kort beskrivelse og størrelse.



Bemærk! Spørg tjenesteudbyderen, om de har denne tjeneste.

- Rul til linket, og vælg **Valg** → *Åbn*.
Detaljer om elementet vises på spilkonsollen.
- Hvis du vil fortsætte overførslen, skal du trykke på **Acceptér**. Hvis du vil annullere overførslen, skal du trykke på **Annuler**.



Afslutning af en forbindelse

- Vælg **Valg** → *Afbryd forbindelsen* eller
- Tryk på og hold nede for at afbryde forbindelsen til internettet og vende tilbage til standbytilstand.

Tømning af cachen

De oplysninger eller tjenester, som du har haft adgang til, bliver midlertidigt gemt i spilkonsollens cachehukommelse.



Bemærk! Hvis du har forsøgt at få adgang til, eller har haft adgang til, fortrolige oplysninger, som kræver adgangskode (f.eks. din bankkonto), skal du tømme spilkonsollens cache efter hvert brug. Cachen tømmes ved at vælge **Valg** → *Ryd cache*.



Ordliste: En cache er en bufferhukommelse, som bruges til at gemme data midlertidigt.

Browserindstillinger

Vælg **Valg** → *Indstillinger*.

- **Standardadgangspkt.** – Hvis du vil ændre standardadgangspunktet, skal du trykke på for at åbne en liste over tilgængelige adgangspunkter. Det aktuelle adgangspunkt er fremhævet. Yderligere oplysninger finder du under "Forbindelsesindstillinger", s. 43.
- **Vis billeder** – vælg, om du vil have vist billeder, når du browser. Hvis du vælger *Nej*, kan du senere indlæse

billeder, mens du søger i browseren, ved at vælge **Valg**→ *Vis billeder*.

- *Tekstombrydning* – vælg *Fra*, hvis du ikke ønsker, at teksten i et afsnit ombrydes automatisk, eller *Til*, hvis du ønsker automatisk tekstombrydning.
- *Skriftstørrelse* – Du kan vælge mellem fem tekststørrelser i browseren: *Mindst mulige*, *Lille*, *Normal*, *Stor* og *Størst mulige*.
- *Standardtegnset* – Sørg for at vælge den rigtige sprogtipe for at sikre, at alle tegn bliver vist korrekt på browsersiderne.
- *Cookies* – *Tillad / Afvis*. Du kan aktivere og deaktivere modtagelse og afsendelse af cookies.
- *Bekræft DTMF-afsen.* – *Altid / Kun første gang*. Browseren understøtter de funktioner, du kan få adgang til, mens du anvender browseren. Du kan: foretage et taleopkald, mens du er på en webside, sende DTMF-toner, mens du er i gang med et taleopkald, gemme et navn og et telefonnummer fra en hjemmeside i Kontakter. Vælg, om du vil bekræfte, før spilkonsollen sender DTMF-toner under taleopkald. Se også "DTMF-toner", s. 20.



14. Programmer (Java™)



Bemærk! Denne funktion kan kun anvendes, hvis spilkonsollen er tændt. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.



Gå til **Menu** → **Tilbehør** → **Programmer**.

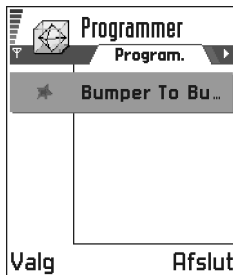
I hovedvisningen i Programmer kan du åbne eller fjerne installerede Java-programmer. I visningen Installation kan du installere nye Java-programmer med filtypenavnet JAD eller .JAR.



Bemærk! Spilkonsollen understøtter J2Micro Edition™ Java-programmer. Hent ikke PersonalJava™-programmer til spilkonsollen, da de ikke kan installeres.

Når du åbner Programmer, får du vist en liste over de Java-programmer, der er blevet installeret på spilkonsollen.

Valg i hovedvisningen i Programmer: *Åbn, Vis detaljer, Indstillinger, Fjern, Gå til URL-adresse, Opdater, Hjælp og Afslut.*





- Rul til et program, og vælg **Valg** → *Vis detaljer* for at få vist:
 - *Status* – *Installeret, Kører* eller *Hentet* (vises kun i visningen Installation),
 - *Version* – programmets versionsnummer,
 - *Leveran.* – leverandøren eller producenten af programmet,
 - *Størrel.* – programfilens størrelse i kilobyte,
 - *Type* – en kort beskrivelse af programmet,
 - *URL-adr.* – en adresse på en internetside og
 - *Data* – størrelsen på programdata i kilobyte, f.eks. højeste scorer.
- Hvis du vil oprette en dataforbindelse og have vist yderligere oplysninger om programmet, skal du rulle til det og vælge **Valg** → *Gå til URL-adresse*.
- Hvis du vil oprette en dataforbindelse og kontrollere, om der findes en tilgængelig opdatering af programmet, skal du rulle til det og vælge **Valg** → *Opdater*.

Programmer bruger delt hukommelse. Se "[Delt hukommelse](#)", s. 15.



Installation af et Java-program


Installationsfilerne kan overføres til spilkonsollen fra en kompatibel computer, hentes under søgning på internettet, eller sendes til dig i en MMS-besked, som en vedhæftet fil i en e-mail eller via Bluetooth. Hvis du benytter PC Suite til Nokia N-Gage til at overføre filen, skal den placeres i mappen `c:\nokia\installs` i spilkonsollen.


 **Vigtigt!** Der må kun installeres software fra kilder, der yder tilstrækkelig beskyttelse mod virus og anden skadelig software.

 **Bemærk!** I visningen Installation kan du kun installere Java-programinstallationsfiler med filtypenavnet .JAD eller .JAR.

Valgmuligheder i visningen
Installation: *Installer, Vis detaljer, Fjern, Hjælp og Afslut.*

- 1 Hvis du vil have vist installationspakkerne i hovedvisningen i Programmer, skal du trykke på  for at åbne visningen *Hentet*.
- 2 Hvis du vil installere et program, skal du rulle til en installationsfil og vælge **Valg** → *Installer*. Du kan også søge efter installationsfilen i spilkonsolhukommelsen, markere filen og trykke på  for at starte installationen.


 **Eksempel:** Hvis du har modtaget installationsfilen som en vedhæftet fil i en e-mail, skal du gå til postkassen, åbne e-mailen, åbne visningen Vedhæftede filer, rulle til

installationsfilen og trykke på  for at starte installationen.


- 3 Tryk på **Ja** for at bekræfte, at programmet skal installeres.
.JAR-filen er nødvendig for, at programmet kan installeres. Hvis filen mangler, bliver du muligvis bedt om at hente den. Hvis der ikke er angivet et adgangspunkt for Programmer, bliver du bedt om at vælge et. Når du henter JAR-filen, skal du muligvis angive et brugernavn og en adgangskode for at få adgang til serveren. Du kan få brugernavn og adgangskode af leverandøren eller producenten af programmet.

Under installationen kontrollerer spilkonsollen integriteten af den programpakke, der skal installeres. På spilkonsollen får du vist oplysninger om de kontroller, der foretages, og du får mulighed for at vælge, om du vil fortsætte eller annullere installationen. Programmet er installeret på spilkonsollen, når programpakkens integritet er kontrolleret.

- 4 Spilkonsollen giver dig besked, når installationen er fuldført.
Hvis du vil åbne Java-programmet, når det er installeret, skal du gå til hovedvisningen i Programmer.

 **Tip!** Når du browser, kan du hente en installationsfil og installere den med det samme. Bemærk dog, at forbindelsen bliver ved med at køre i baggrunden under installationen.

Åbne et Java-program

- Rul til et program i hovedvisningen i Programmer, og tryk på  for at åbne programmet.

Fjernelse af et Java-program

- Marker programmet i hovedvisningen i Programmer, og vælg **Valg** → *Fjern*.

Java-programindstillinger

Hvis du vil definere et standardadgangspunkt til hentning af manglende programkomponenter, skal du vælge **Valg** → *Indstillinger* → *Standardadgangspkt.*. Yderligere oplysninger om oprettelse af adgangspunkter finder du under "Adgangspunkter", s. 45.

Vælg et program, og vælg **Valg** → *Indstillinger*, og vælg derefter én af følgende indstillinger:

- *Adgangspunkt* – vælg et adgangspunkt, som programmet skal bruge ved hentning af ekstra data.
- *Netværksforbindelse* – nogle Java-programmer kræver muligvis, at der oprettes en dataforbindelse til et angivet adgangspunkt. Hvis der ikke er valgt et adgangspunkt, bliver du bedt om at vælge et.

Der er følgende valgmuligheder:

Tilladt – forbindelsen oprettes uden varsel.

Bekræft først – du bliver spurgt, før programmet opretter forbindelse.

Ikke tilladt – forbindelserne tillades ikke.



15. Styring – installation af programmer og software



Bemærk! Spilkonsollen skal være tændt, for at du kan bruge funktionerne i mappen **Værktøjer**. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.





Gå til **Menu** → **Værktøjer** → **Styring**.

I Styring kan du installere nye programmer og programpakker på spilkonsollen samt fjerne programmer fra spilkonsollen. Du kan også kontrollere hukommelsesforbruget.

Valg i hovedvisningen i Styring:

Vis detaljer, Vis certifikat, Installer, Fjern, Vis log, Send log, Hukommelsesdetal., Hjælp og Afslut.

Når du åbner Styring, får du vist en liste over:

- installationspakker, som er blevet gemt i Styring,
- delvist installerede programmer (angivet med ) og
- programmer, som er fuldstændigt installeret, og som kan fjernes (angivet med )



Bemærk! Du kan kun anvende installationsfiler med filtypenavnet .SIS til enhedssoftwaren i Styring.

- Rul til en installationsfil, og vælg **Valg** → *Vis detaljer* for at få vist programpakkens *Navn, Version, Type, Størrelse, Leveran. og Status*.
- Rul til en programpakke, og vælg **Valg** → *Vis certifikat* for at få vist detaljerne for sikkerhedscertifikatet i en programpakke. Se "Certifikatstyring", s. 50.



Vigtigt! Der må kun installeres software fra kilder, der yder tilstrækkelig beskyttelse mod virus og anden skadelig software.

Installer ikke programmet, hvis du under installationen får vist en sikkerhedsadvarsel.



Tip! Gå til Programmer, hvis du vil installere Java™-programmer (filtypenavn .JAD eller .JAR). Yderligere oplysninger finder du i "Programmer (Java™)", s. 114.

Installation af software

Du kan installere programmer, som er specielt udviklet til Nokia N-Gage-spilkonsollen, eller som passer til operativsystemet Symbian. En programpakke er normalt én stor komprimeret fil, som indeholder mange komponentfiler.



Bemærk! Hvis du installerer et program, der ikke er udviklet specielt til Nokia N-Gage-spilkonsollen, er det muligt, at programmet fungerer anderledes og ser betydeligt anderledes ud i forhold til almindelige programmer til Nokia N-Gage.



Vigtigt! Hvis du installerer en fil, der indeholder en opdatering eller reparation af et eksisterende program, kan du kun gendanne det originale program, hvis du har den originale installationsfil eller en komplet sikkerhedskopi af den programpakke, du har fjernet. Hvis du vil gendanne det originale program, skal du fjerne programmet og derefter installere programmet igen fra den originale installationsfil eller sikkerhedskopien.




Tip! Vælg **Valg** → *Vis log* for at få vist, hvilke programpakker der er blevet installeret eller fjernet, og hvornår handlingen blev udført.


- 1 Installationspakkerne kan overføres til spilkonsollen fra en kompatibel computer, hentes under søgning på internettet eller sendes til dig i en MMS-besked, som en vedhæftet fil i en e-mail eller via Bluetooth. Hvis du benytter PC Suite til Nokia N-Gage til at overføre filen, skal den placeres i mappen **c:\nokia\installs** i spilkonsollen.
- 2 Installationspakkerne kan overføres til spilkonsollen fra en kompatibel computer via det medfølgende mini-B-USB-kabel DKE-2. Hvis du bruger Microsoft Windows Stifinder til at overføre filen fra cd-rom'en

til Nokia N-Gage-spilkonsollen, skal du placere den på hukommelseskortet (lokal disk).

- 3 Åbn Styring, rul til installationspakken, og vælg **Valg** → *Installer* for at starte installationen.

Du kan også søge efter installationsfilen i spilkonsolhukommelsen eller på hukommelseskortet, markere filen og trykke på  for at starte installationen.




Eksempel: Hvis du har modtaget installationsfilen som en vedhæftet fil i en e-mail, skal du gå til postkassen, åbne e-mailen, åbne visningen Vedhæftede filer, rulle til installationsfilen og trykke på  for at starte installationen.

Under installationen kontrollerer spilkonsollen integriteten af den programpakke, der skal installeres. På spilkonsollen får du vist oplysninger om de kontroller, der foretages, og du får mulighed for at vælge, om du vil fortsætte eller annullere installationen. Programmet er installeret på spilkonsollen, når programpakkens integritet er kontrolleret.




Tip! Hvis du vil sende installationsloggen til en supportafdeling med oplysninger om, hvad der er blevet installeret eller fjernet, skal du vælge **Valg** → *Send log* → *Via SMS* eller *Via e-mail* (er kun tilgængelig, hvis de korrekte e-mail-indstillinger er angivet).


Fjernelse af software

- 1 Hvis du vil fjerne en programpakke, skal du rulle til programpakken og vælge **Valg** → *Fjern*.
 - 2 Tryk på **Ja** for at bekræfte, at programpakken skal fjernes.
-  **Vigtigt!** Hvis du fjerner et program, kan det kun installeres igen, hvis du har den oprindelige programpakke eller en komplet sikkerhedskopi af den programpakke, du har fjernet. Hvis du fjerner en programpakke, vil du muligvis ikke længere kunne åbne dokumenter, der er oprettet med dette program. Hvis en anden programpakke er afhængig af den programpakke, du har fjernet, vil den anden programpakke muligvis ikke fungere. Yderligere oplysninger finder du i dokumentationen til den installerede programpakke.


Visning af hukommelsesforbrug

- Hvis du vil åbne hukommelsesvisningen, skal du vælge **Valg** → *Hukommelsesdetal.*
-  **Bemærk!** Hvis du har indsat et hukommelseskort i spilkonsollen, kan du vælge mellem to hukommelsesvisninger: en for spilkonsollen eller *Enhedshukommelse* og *Hukommelseskort*. Hvis du ikke har et hukommelseskort, kan du kun vælge visningen *Enhedshukommelse*.

Når du åbner en af hukommelsesvisningerne, beregner spilkonsollen, hvor meget hukommelse der er ledig til lagring af data og installation af nye programmer. I hukommelsesvisningerne får du vist hukommelsesforbruget for de forskellige datagrupper: *Kalender, Kontakter, Dokumenter, Beskeder, Billeder, Lydfiler, Videoklip, Programmer, Brugt hukom. og Ledig hukom..*

 **Tip!** Hvis der ikke er nok ledig hukommelse på spilkonsollen, kan du fjerne nogle dokumenter eller flytte dem til hukommelseskortet. Yderligere oplysninger finder du i kapitlet "Fejlfinding", side 128.


16. Forbindelse

 **Bemærk!** Spilkonsollen skal være tændt, for at du kan bruge funktionerne i mappen **Værktøjer** kan kun anvendes, hvis telefonen er tændt. Tænd ikke for spilkonsollen på steder, hvor det er forbudt at bruge trådløse enheder, eller hvor den kan forårsage forstyrrelser eller fare.

↔ Gå til **Menu** → **Værktøjer** → **Bluetooth**.


Du kan overføre data fra spilkonsollen til en anden kompatibel enhed, f.eks. en telefon eller en computer, via Bluetooth.

Bluetooth-forbindelse

 **Bemærk!** Nokia N-Gage-spilkonsollen er kompatibel med og benytter Bluetooth Specification 1.1. Kompatibiliteten mellem spilkonsollen og andre produkter, der bruger trådløs Bluetooth-teknologi, afhænger dog også af andre faktorer. Yderligere oplysninger om kompatibilitet mellem Bluetooth-enheder finder du i brugervejledningen til produktet eller hos producenten.

Du kan spille spil for to eller flere spillere via en Bluetooth-forbindelse med venner, der har det samme spil på en kompatibel enhed. Se "Spil", s. 29. Du kan bruge

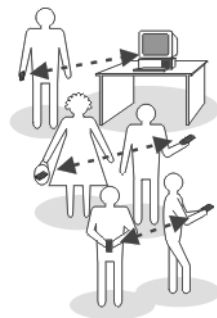
Bluetooth i profilen Offline, men i denne profil kan du ikke bruge enheden til at foretage eller modtage trådløse telefonopkald. Se "Profilen Offline", s. 94.

 **Tip!** Du kan også spille spil med andre spilkonsoller via Bluetooth.

Bluetooth giver dig mulighed for at oprette trådløse forbindelser mellem elektroniske enheder inden for et område på maksimalt 10 meter uden ekstra omkostninger. Med en Bluetooth-forbindelse kan du spille spil, sende billeder, videoer, tekster, visitkort og kalendernoter eller oprette trådløs forbindelse til enheder, som kan anvende Bluetooth-teknologien, f.eks. computere.

Bluetooth-enheder kommunikerer vha. radiobølger, så spilkonsollen og den anden Bluetooth-enhed kan godt kommunikere, selvom den direkte synsvinkel er blokeret.

De to enheder skal befinde sig maksimalt 10 meter fra hinanden. Forbindelsen kan dog blive udsat for



forstyrrelser pga. hindringer, f.eks. vægge, eller fra andre elektroniske enheder.

Brug af Bluetooth tærer på batteriet, så spilkonsollens driftstid reduceres. Tag hensyn til dette, når du udfører andre handlinger med spilkonsollen.


Der kan være restriktioner for brugen af Bluetooth-enheder. Kontakt de lokale myndigheder, hvis du vil have yderligere oplysninger.

Første aktivering af programmet Bluetooth

Første gang du aktiverer programmet Bluetooth, bliver du bedt om at give spilkonsollen et Bluetooth-navn.

- Skriv et navn på maksimalt 30 bogstaver, eller brug standardnavnet Nokia N-Gage. Hvis du sender data via Bluetooth, før du har givet spilkonsollen et Bluetooth-navn, benyttes standardnavnet.

Bluetooth-indstillinger

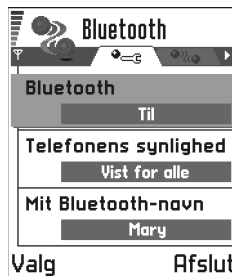
Hvis du vil ændre Bluetooth-indstillingerne, skal du rulle til den indstilling, du vil ændre, og trykke på .


- *Bluetooth – vælg Til* for at bruge Bluetooth. Hvis du indstiller Bluetooth til *Fra* afsluttes alle aktive Bluetooth-forbindelser, og Bluetooth kan ikke anvendes til afsendelse eller modtagelse af data.
- *Enhedens synlighed* – hvis du vælger *Vist for alle*, kan andre Bluetooth-enheder finde din spilkonsol under søgning efter enheder. Hvis du vælger *Skjult*, kan andre Bluetooth-enheder ikke finde din spilkonsol under søgning efter enheder.




Bemærk! Når du har angivet Bluetooth til at være aktiv og ændret *Enhedens synlighed* til *Vist for alle*, kan andre brugere af Bluetooth-enheder få vist spilkonsollen og spilkonsollens navn.

- *Mit Bluetooth-navn* – angiv et Bluetooth-navn til din spilkonsol. Når du har angivet Bluetooth til at være aktiv og ændret *Enhedens synlighed* til *Vist for alle*, kan andre brugere af Bluetooth-enheder få vist spilkonsollens navn.





 **Tip!** I nogle Bluetooth-enheder er det kun de entydige Bluetooth-adresser (enhedsadresser), som vises, når der søges efter enheder. Hvis du vil vide, hvad den entydige Bluetooth-adresse for din spilkonsol er, skal du angive koden ***#2820#**, mens spilkonsollen er i standbytilstand.

Afsendelse af data via Bluetooth


 **Bemærk!** Der kan kun være én aktiv Bluetooth-forbindelse ad gangen.

- 1 Åbn det program, hvor det element, du vil sende, er gemt. Hvis du f.eks. vil sende et billede til en anden kompatibel enhed, skal du åbne programmet **Billeder**, og hvis du vil sende et videoklip til en anden kompatibel enhed, skal du åbne programmet **Videoafspiller**.
- 2 Rul til det element, du vil sende, f.eks. et billede, og vælg **Valg** → **Send** → **Via Bluetooth**.

 **Tip!** Hvis du vil sende via Bluetooth i stedet for at sende SMS-beskeder, skal du gå til **Noter**, skrive teksten og vælge **Valg** → **Send** → **Via Bluetooth**.

- 3 Spilkonsollen begynder at søge efter enheder inden for området. De enheder, der kan anvende Bluetooth-teknologien, og som er inden for området, vises på skærmen én efter én. Du får vist ikonet for enheden, enhedens Bluetooth-navn, enhedstypen eller kaldenavnet. Forbundne enheder vises med .



 **Bemærk!** Hvis du før har søgt efter Bluetooth-enheder, vises der først en liste med de enheder, som tidligere blev fundet. Hvis du vil starte en ny søgning, skal du trykke på **Flere enheder**. Hvis du slukker spilkonsollen, ryddes listen med enheder, og søgningen efter enheder skal startes igen, før der kan sendes data.

- Hvis du vil afbryde søgningen, skal du trykke på **Stop**. Listen med enheder fastfryses, så du kan begynde at konfigurere en forbindelse til én af de enheder, som blev fundet tidligere.
- 4 Rul til den enhed, du vil oprette forbindelse med, og tryk på **Vælg**. Det element, du sender, kopieres til Udbakke, og meddelelsen *Opretter forbindelse* vises.

5 Binding (hvis den anden enhed ikke kræver binding, skal du se trin 6)

- Hvis den anden enhed kræver binding, før der kan overføres data, lyder der en tone, og du bliver bedt om at skrive en adgangskode.
- Opret din egen adgangskode, og lav en aftale med ejeren af den anden Bluetooth-enhed om at bruge samme adgangskode. Adgangskoden skal bestå af 1-16 numeriske tegn. Adgangskoden skal kun bruges én gang, så du behøver ikke at lære den udenad.
- Når enhederne er forbundet, gemmes den anden enhed i visningen Forbundne enheder.



Ordliste: Binding betyder tovejsgodkendelse.

Brugerne af enheder, som kan anvende Bluetooth-teknologien, skal være enige om en adgangskode og bruge den samme adgangskode til begge enheder, for at de kan forbindes. Enheder, der ikke har nogen brugergrænseflade, har en fabriksindstillet adgangskode.

6 Når forbindelsen er blevet gemt, bliver meddelelsen *Sender data vist*.



Bemærk! Data, som er modtaget via Bluetooth, kan du finde i mappen Indbakke under Beskeder. Se s. 79 for at få yderligere oplysninger.



Bemærk! Hvis afsendelsen mislykkes, slettes beskeden eller dataene. Beskeder, som er sendt via Bluetooth, gemmes ikke i mappen Kladder under Beskeder.

Ikoner for forskellige Bluetooth-enheder:

- Computer,
- Telefon,
- Anden og
- Ukendt.

Kontrol af status for Bluetooth-forbindelsen

- Hvis vises i standbytilstand, er Bluetooth aktiv.
- Hvis blinker, forsøger spilkonsollen at oprette forbindelse til en anden enhed.
- Hvis vises uafbrudt, er Bluetooth-forbindelsen aktiv.

Visningen Forbundne enheder

Søgning efter enheder bliver nemmere og hurtigere, hvis du opretter forbindelse med en anden enhed. Forbundne enheder er nemmere at genkende, da de er indikeret med på listen med søgeresultater. Tryk på i hovedvisningen i Bluetooth, hvis du vil åbne en liste med forbundne enheder ().

Valg i visningen Forbundne enheder: *Ny forbundet enhed, Opret forbindelse | Afbryd forbindelsen, Tildel kaldenavn, Slet, Slet alle, Angiv som godkendt | Enhed ikke godken., Hjælp og Afslut.*


Binding til en enhed


- 1 Vælg **Valg** → *Ny forbundet enhed* i visningen Forbundne enheder. Spilkonsollen begynder at søge efter enheder inden for området. Hvis du før har søgt efter Bluetooth-enheder, vises der først en liste med de

enheder, som tidligere blev fundet. Hvis du vil starte en ny søgning, skal du trykke på **Flere enheder**.

- 2 Rul til den enhed, du vil forbinde med, og tryk på **Vælg**.
- 3 Udveksle adgangskoder, se trin 5 (Binding) i ovenstående afsnit. Enheden tilføjes til listen med forbundne enheder.

Annultering af binding

- Rul til den enhed, som har en binding, der skal annulleres, i visningen Forbundne enheder, og tryk på , eller vælg **Valg** → **Slet**. Enheden fjernes fra listen Forbundne enheder, og bindingen annulleres.
- Hvis du vil annullere alle bindinger, skal du vælge **Valg** → **Slet alle**.

 **Bemærk!** Hvis du aktuelt har forbindelse til en enhed og sletter bindingen til enheden, fjernes bindingen med det samme, men forbindelsen vil stadig være aktiv.

Tildeling af kaldenavne til forbundne enheder

Du kan angive et kaldenavn (alias), så du nemmere kan genkende en bestemt enhed. Kaldenavnet gemmes i spilkonsollens hukommelse og kan ikke ses af andre brugere af Bluetooth-enheder.

- Hvis du vil tildele et kaldenavn til en enhed, skal du rulle til enheden og vælge **Valg** → **Tidel kaldenavn**. Skriv kaldenavnet, og tryk på **OK**.



Eksempel: Angiv et kaldenavn til en anden persons Bluetooth-enhed eller til din egen computer, så den er nemmere at genkende.




Bemærk! Vælg et navn, som er nemt at huske og genkende. Når du på et senere tidspunkt søger efter enheder, eller hvis en enhed anmoder om en forbindelse, bruges det valgte navn til at identificere enheden.

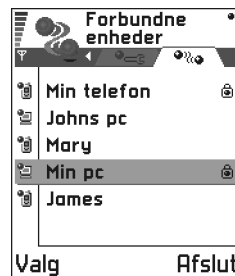
Angivelse af en enhed som godkendt eller ikke-godkendt

Når du har oprettet en binding med en anden enhed, kan du angive, om enheden skal være godkendt eller ikke-godkendt:



Ikke-godkendt (standard) – anmodninger om forbindelse fra denne enhed skal accepteres særskilt hver gang.

Godkendt – der kan oprettes forbindelse mellem spilkonsollen og denne enhed, uden du ved det. Der kræver ingen særskilt accept eller godkendelse. Brug denne status for dine egne enheder, f.eks. din pc, eller enheder, som tilhører personer, du har tillid til. Ikonet  tilføjes ved siden af godkendte enheder i visningen Forbundne enheder.

- Rul til en enhed i visningen Forbundne enheder, og vælg **Valg** → **Angiv som godkendt** / **Enhed ikke godken**.



Modtagelse af data via Bluetooth

Når du modtager data via Bluetooth, lyder der en tone, og du bliver spurgt, om du vil acceptere Bluetooth-beskeden. Hvis du accepterer, vises , og elementet placeres i mappen Indbakke under Beskeder. Bluetooth-beskeder angives med . Se s. 79 for at få yderligere oplysninger.

Afbrydelse af Bluetooth-forbindelse

En Bluetooth-forbindelse afbrydes automatisk efter afsendelse eller modtagelse af data.

Oprettelse af forbindelse mellem spilkonsollen og en computer

Yderligere oplysninger om, hvordan du opretter forbindelse til en kompatibel computer via Bluetooth, og hvordan du installerer PC Suite til Nokia N-Gage, finder du på cd-rom'en i **Installationsvejledning til PC Suite** under afsnittet "Software". Yderligere oplysninger om, hvordan du bruger PC Suite til Nokia N-Gage, finder du i **PC Suite-onlinehjælpen**.



Bemærk! PC Suite fungerer ikke via USB-kablet. Brug kun PC Suite via Bluetooth.



Bemærk! Nokia Audio Manager fungerer ikke via Bluetooth. Brug kun Nokia Audio Manager via USB-kablet.

Brug af cd-rom'en

Cd-rom'en starter automatisk, når du har indsat den i cd-rom-drevet på en kompatibel pc. Hvis ikke, skal du gøre følgende:

- 1 Klik på knappen **Start** i Windows, og vælg Programmer → Windows stifinder.
- 2 Find filen **NokiaN-Gage.exe** på cd-rom-drevet, og dobbeltklik på den. Cd-rom'ens brugergrænseflade åbnes.
- 3 Du kan finde PC Suite til Nokia N-Gage under afsnittet "Software". Dobbeltklik på "PC Suite til Nokia N-Gage". Guiden Installation hjælper dig gennem installationsprocessen.



Bemærk! PC Suite fungerer ikke via USB-kablet. Brug kun PC Suite via Bluetooth.

Brug af spilkonsollen som modem til at oprette forbindelse til internettet eller sende og modtage faxer



Du finder en detaljeret installationsvejledning i **Kort vejledning til Nokia Modem Options** på cd-rom'en, der blev leveret sammen med spilkonsollen.

Synkronisering – fjernsynkronisering



Bemærk! Du skal overføre programmet Synkronisering fra cd-rom'en.

Med programmet Synkronisering kan du synkronisere kalenderen eller kontakterne med forskellige programmer til kalenderen og adressebogen på en kompatibel computer eller på internettet. Synkronisering sker via GSM-dataopkald eller pakke-dataforbindelse.

Synkroniseringsprogrammet benytter SyncML-teknologi til synkroniseringen. Hvis du vil have yderligere oplysninger om SyncML-kompatibilitet, skal du kontakte leverandøren af det kalender- eller adressebogsprogram, du vil synkronisere med spilkonsollens data.

Valg i hovedvisningen

i Fjernsynkronisering: *Synkroniser*, *Nysynk.profil*, *Rediger synk.profil*, *Slet*, *Vis log*, *Hjælp* og *Afslut*.

Oprettelse af en ny synkroniseringsprofil



Ordliste: Synkroniseringsprofilen er indstillingen for fjernserveren. Du kan oprette mange profiler, hvis du skal synkronisere data med flere servere eller programmer.

- 1 Hvis der ikke er defineret nogen profiler, bliver du spurgt, om du vil oprette en ny profil. Vælg **Ja**.

Hvis du vil oprette en ny profil, skal du vælge **Valg** → *Ny synk.profil*. Vælg standardindstillingerne, eller kopier værdierne fra en eksisterende profil, og brug dem som udgangspunkt for den nye profil.

- 2 Angiv følgende:

Navn på synk.profil – indtast et beskrivende navn til profilen.

Bærertype / *Værtsadresse* / *Port* / *HTTP-godkendelse* – kontakt din tjenesteudbyder eller systemadministrator for at få de korrekte værdier.

Adgangspunkt – vælg det adgangspunkt, du vil bruge til dataforbindelsen. Yderligere oplysninger finder du under "*Forbindelsesindstillinger*", s. 43.

Brugernavn – dit bruger-id til synkroniseringsserveren. Kontakt din tjenesteudbyder eller systemadministrator for at få det korrekte bruger-id.

Adgangskode – skriv din adgangskode. Kontakt din tjenesteudbyder eller systemadministrator for at få den korrekte værdi.

Kalender – vælg *Ja* for at synkronisere kalenderen.



Fjernkalender – angiv den korrekte sti til fjernkalenderen på serveren. Skal angives, hvis den forrige indstilling for *Kalender* er blevet angivet til *Ja*.

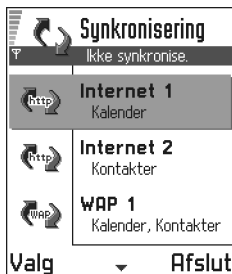
Kontakter – vælg *Ja* for at synkronisere kontakterne.

Fjernkontakter – angiv den korrekte sti til fjernadressebogen på serveren. Skal angives, hvis den forrige indstilling for *Kontakter* er blevet angivet til *Ja*.

- 3 Tryk på **Udført** for at gemme indstillingerne.

Synkronisering af data

I hovedvisningen i Synkronisering kan du se de forskellige profiler: Du kan også se, hvilken protokol profilen bruger:  http eller  WAP, og hvilke data der vil blive synkroniseret: Kalender, Kontakter eller begge.



- 1 Rul til en profil i hovedvisningen, og vælg **Valg** → *Synkroniser*. Status for synkroniseringen vises nederst på skærmen.
Hvis du vil annullere synkroniseringen, inden den er afsluttet, skal du trykke på **Annuller**.
- 2 Du får en meddelelse, når synkroniseringen er fuldført.
 - Når synkroniseringen er fuldført, skal du trykke på **Vis log** eller vælge **Valg** → *Vis log* for at åbne en logfil, som viser status for synkroniseringen (*Fuldført* eller *Ikke fuldført*), og hvor mange kalenderposter eller kontakter der er blevet tilføjet, opdateret, slettet eller afvist (ikke synkroniseret) på spilkonsollen eller serveren.

17. Fejlfinding

Ikke nok ledig hukommelse

Hvis følgende noter vises, er der ikke nok ledig hukommelse, og du skal slette nogle data: *Der er ikke nok hukommelse til handlingen. Slet nogle data først.* eller *Der er ikke nok ledig hukommelse. Slet nogle data.* Hvis du vil have vist, hvilke slags data du har, og hvor meget hukommelse de forskellige datagrupper forbruger, skal du gå til **Værktøjer**→ **Styring** og vælge **Valg**→ *Hukommelsesdetal.*

Hvis du vil undgå at mangle ledig hukommelse, skal du gøre følgende:

- beskeder fra mapperne Indbakke, Kladder og Sendt i Beskeder,
- hentede e-mail-beskeder fra spilkonsolhukommelsen,
- gemte internetsider og
- billeder i Billeder.

Hvis du vil slette kontaktoplysninger, kalendernoter, tidstællere, pristællere, opnåede pointtal i spil eller andre data, skal du gå til det respektive program og slette dataene.

Hvis du sletter flere linjer og en af følgende beskeder vises. *Der er ikke nok hukommelse til handlingen. Slet nogle data først.* eller *Der er ikke nok ledig hukommelse. Slet nogle data.* slet nogle elementer et efter et (start med det mindste).

Rydning af kalenderhukommelse – hvis du vil fjerne mere end én begivenhed ad gangen, skal du gå til Månedsvisning og vælge **Valg**→ *Slet post*→

- *Før dato* – for at slette alle kalendernoter, som finder sted før en bestemt dato. Angiv den dato, før hvilken alle kalendernoter skal slettes.
- *Alle poster* – for at slette alle kalendernoter.

Sletning af logoplysninger – hvis du vil slette alt loginhold, lister i Seneste opkald og leveringsrapporter i Beskeder permanent, skal du gå til Logs og vælge **Valg**→ *Ryd log* eller gå til *Indstillinger*→ *Varighed for log*→ *Ingen log*.

Forskellige måder at gemme data på:

- brug PC Suite til Nokia N-Gage til at kopiere oplysninger til computeren (se s. 125),
- send billeder til din e-mail-adresse, og gem derefter billederne på computeren, eller
- send data til en anden kompatibel enhed via Bluetooth.

Spørgsmål og svar

Spilkonsollens skærm

- Sp.: Hvorfor vises der manglende, misfarvede eller lyse prikker på skærmen, hver gang jeg tænder spilkonsollen?
Sv.: Dette er en iboende egenskab ved den aktive matrixskærm. Spilkonsollens skærm indeholder en række elementer, der styrer pixlerne. Der kan være et lille antal manglende, misfarvede eller lyse pletter på skærmen.

Bluetooth

- Sp.: Hvorfor kan jeg ikke afslutte en Bluetooth-forbindelse?
Sv.: Hvis en anden enhed er forbundet med spilkonsollen, men der ikke sendes data, og forbindelsen efterlades åben, så er den eneste måde at afbryde på at deaktivere Bluetooth-linket helt. Gå til Bluetooth, og vælg indstillingen *Bluetooth*→ *Fra*.
- Sp.: Hvorfor kan jeg ikke finde en anden persons Bluetooth-enhed?
Sv.: Kontrollér, at I begge har aktiveret Bluetooth. Kontrollér, at afstanden mellem de to enheder ikke er over 10 meter, og at der ikke er vægge eller andre forhindringer mellem enhederne.
Kontrollér, at den anden enhed ikke er i tilstanden "Skjult".

Multimediebeskeder (MMS)

- Sp.: Hvad skal jeg gøre, hvis spilkonsollen fortæller mig, at den ikke kan hente en MMS-besked, fordi hukommelsen er fyldt?
Sv.: Den nødvendige mængde hukommelse er angivet i fejlmeddelelsen: *Der er ikke nok hukommelse til at modtage beskeden. Slet nogle data først*. Hvis du vil have vist, hvilke slags data du har, og hvor meget hukommelse de forskellige datagrupper forbruger, skal du gå til **Værktøjer**→ **Styring** og vælg **Valg**→ *Hukommelsesdetal*. Når du har frigjort hukommelse, prøver MMS-beskedcentralen automatisk at sende MMS-beskeden igen.
- Sp.: Hvad skal jeg gøre, når følgende meddelelse vises på spilkonsollen: *MMS-beskeden kan ikke hentes. Netværksforbindelsen er allerede i brug.*?

Sv.: Afslut alle aktive dataforbindelser. MMS-beskeder kan ikke modtages, hvis en anden dataforbindelse, der bruger en anden gatewayadresse, er aktiv til browser eller e-mail.

- Sp.: Hvordan kan jeg afslutte dataforbindelsen, når spilkonsollen starter en dataforbindelse igen og igen?
Noterne: *Henter besked* eller *Forsøger at hente beskeden igen* vises kort. Hvad sker der?
Sv.: Spilkonsollen prøver at hente en MMS-besked fra MMS-beskedcentralen.
Kontrollér, at indstillingerne for MMS-beskeder er blevet defineret korrekt, og at der ikke er fejl i telefonnumre eller adresser. Gå til **Beskeder** og vælg **Valg**→ *Indstillinger*→ *MMS-besked*.

Hvis du vil forhindre spilkonsollen i at oprette en dataforbindelse, har du følgende valgmuligheder: Gå til **Beskeder** og vælg **Valg**→ *Indstillinger*→ *MMS-besked*.

- Vælg *Ved beskedmodtag*→ *Hent senere*, hvis du vil have MMS-beskedcentralen til at gemme beskeden, så den f.eks. kan hentes senere, efter at du har kontrolleret indstillingerne. Efter denne ændring skal spilkonsollen stadig sende oplysende noter til netværket. Hvis du senere vil hente beskeden, skal du vælge *Hent straks*.
- Vælg *Ved beskedmodtag*→ *Afvis besked* – hvis du vil afvise alle indgående MMS-beskeder. Efter denne ændring skal spilkonsollen sende oplysende noter til netværket, og MMS-beskedcentralen sletter alle MMS-beskeder, som venter på at blive sendt til dig.
- Vælg *MMS-modtagelse*→ *Fra* – hvis du vil ignorere alle indgående MMS-beskeder. Efter denne ændring vil

spilkonsollen ikke oprette nogen netværksforbindelser med relation til MMS-beskeder.

Billeder

- Sp.: Understøtter telefonen formatet på det billede, jeg forsøger at åbne?
Sv.: Se s. 62 for at få yderligere oplysninger om understøttede billedformater.

Musik

- Sp.: Hvorfor kan jeg ikke overføre musiknumre til spillekonsollen?
Sv.: Sørg for, at der er plads nok på hukommelseskortet. Slet om nødvendigt musiknumre på hukommelseskortet.

Spil

- Sp.: Hvorfor kan jeg ikke spille det valgte spil?
Sv.: Kontrollér, at det korrekte hukommelseskort til det valgte spil sidder i.

Beskeder

- Sp.: Hvorfor kan jeg ikke slette en kontakt?
Sv.: Hvis du ikke kan vælge en kontakt i biblioteket Kontakter, har kontaktkortet ikke et telefonnummer eller en e-mail-adresse. Tilføj de manglende oplysninger på kontaktkortet i programmet Kontakter.

Kalender

- Sp.: Hvorfor mangler ugenumrene?
Sv.: Hvis du har ændret kalenderindstillingerne, så ugen starter på en anden dag end mandag, vises ugenumrene ikke.

Browser

- Sp.: Der er ikke angivet et adgangspunkt. Angiv et under tjenesteindstillingerne
Sv.: Angiv de rigtige browserindstillinger. Kontakt din browsertjenesteudbyder for at få vejledning. Se "Indstilling af spillekonsollen til browsertjenesten", s. 107.

Log

- Sp.: Hvorfor ser loggen ud til at være tom?
Sv.: Du kan have aktiveret et filter, og der er måske ikke logget nogen kommunikationsbegivenheder, der passer til det filter. Hvis du vil se alle begivenheder, skal du vælge **Valg** → *Filtrer* → *Al kommunikation*.

Pc-tilslutning

- Sp.: Hvorfor har jeg problemer med tilslutning af spillekonsollen til min kompatible pc?
Sv.: Kontrollér, at PC Suite for Nokia N-Gage er installeret og kører på pc'en. Se **Installationsvejledning til PC Suite** på cd-rom'en i afsnittet "Software". Yderligere oplysninger om, hvordan du bruger PC Suite til Nokia N-Gage, finder du i PC Suite-onlinehjælpen.



Bemærk! PC Suite fungerer ikke via USB-kablet. Brug kun PC Suite via Bluetooth.



Adgangskoder

- Sp.: Hvad er min låsekode, PIN-kode og PUK-kode?
Sv.: Standardlåsekoden er **12345**. Hvis du glemmer eller mister låsekoden, skal du kontakte den forhandler, du har købt spillekonsollen hos.



Hvis du glemmer eller mister en PIN- eller PUK-kode, eller hvis du ikke har modtaget en sådan kode, skal du kontakte netværksudbyderen.

Hvis du vil have oplysninger om adgangskoder, skal du kontakte udbyderen af dit adgangspunkt, f.eks. internetudbyderen, browsertjenesteudbyderen eller netværksoperatøren.

Programmet svarer ikke

- Sp.: Hvordan lukker jeg et program, der ikke svarer?
Sv.: Åbn vinduet til programsift ved at trykke på og holde  nede. Rul derefter til programmet, og tryk på  for at lukke programmet.

For mange programmer åbne

- Sp.: Hvorfor er det spil, jeg spiller, langsomt?
Sv.: Der er for mange programmer åbne. Luk de programmer, du ikke bruger, ved at trykke på og holde  nede. Rul derefter til programmet, og tryk på  for at lukke programmet.

Nokia Audio Manager

- Sp.: Hvorfor kan jeg ikke se ikonet for N-Gage?
Sv.: Sørg for, at du har installeret Nokia Audio Manager-softwaren på din pc, inden du tilslutter spilkonsollen til pc'en via USB-kablet.



Bemærk! Nokia Audio Manager fungerer ikke via Bluetooth. Brug kun Nokia Audio Manager via USB-kablet.

18. Batterioplysninger

Opladning og afladning

- Enheden får strøm fra et genopladeligt batteri.
 - Bemærk, at et nyt batteri først virker optimalt efter to eller tre fuldstændige op- og afladninger.
 - Batteriet kan oplades og aflades hundredvis af gange, men det vil efterhånden blive slidt ned. Når driftstiden (taletid og standbytid) bliver mærkbart kortere end normalt, er det tid til at købe et nyt batteri.
 - Brug kun batterier, der er godkendt af producenten af enheden, og genoplad kun batteriet med opladere, der er godkendt af producenten. Tag stikket til opladeren ud, når den ikke anvendes. Lad ikke batteriet være tilsluttet opladeren i længere tid end en uge, da overopladning kan forkorte batteriets levetid. Hvis et fuldt opladet batteri ikke anvendes, vil det efterhånden aflade sig selv.
 - Ekstreme temperaturer kan påvirke batteriets evne til at oplade.
 - Brug kun batteriet til det formål, det er beregnet til.
 - Brug aldrig en oplader eller et batteri, der er beskadiget.
- Undgå at kortslutte batteriet. Der kan ske utilsigtet kortslutning, hvis en metallisk genstand (f.eks. en mønt, clips eller kuglepen) forårsager direkte forbindelse mellem batteriets + og - pol (metalstykkerne på batteriet), f.eks. hvis du opbevarer et ekstra batteri i lommen eller i en taske. Kortslutning af polerne kan beskadige batteriet eller den genstand, det er forbundet med.
 - Batteriets kapacitet og levetid forkortes, hvis det opbevares i varme eller kolde omgivelser, f.eks. i en bil på en varm sommerdag eller en kold vinterdag. Batteriet bør altid opbevares ved en temperatur mellem 15°C og 25°C (59°F og 77°F). Et varmt eller koldt batteri kan sætte enheden ud af drift midlertidigt, også selvom batteriet er fuldt opladet. Batteriets ydeevne forringes særligt ved temperaturer, der ligger væsentligt under frysepunktet.
 - Batterier må ikke brændes!
 - Batterier skal kasseres i overensstemmelse med gældende lokale bestemmelser (f.eks. genbrug). Batterier må ikke kasseres som almindeligt husholdningsaffald.
 - Batteriet må kun fjernes, når telefonen er slukket.

19. Vedligeholdelse

Spilkonsollen er et stykke avanceret teknologi, der er udformet i et gennemtænkt design, og skal behandles med varsomhed. Nedenstående anbefalinger gør det muligt for dig at opfylde eventuelle garantiforpligtelser, så du kan få glæde af produktet i mange år.

- Opbevar enheden, alle dele og ekstraustyr utilgængeligt for små børn.
- Enheden må ikke blive våd. Nedbør, fugt og alle typer væsker kan indeholde mineraler, der korroderer elektroniske kredsløb.
- Enheden må ikke anvendes eller opbevares i støvede, snavsede omgivelser, hvor de bevægelige dele kan tage skade.
- Enheden bør ikke opbevares i varme omgivelser. Høje temperaturer kan forkorte de elektroniske enheders levetid, beskadige batterier og smelte eller gøre nogle plasttyper skæve.
- Enheden bør ikke opbevares i kolde omgivelser. Når telefonen varmes op (til normal temperatur), kan der inde i telefonen dannes fugt, der kan ødelægge det elektroniske kredsløb

- Forsøg ikke at åbne enheden. Den kan tage skade, hvis den udsættes for ukyndig behandling.
- Undgå at tabe, banke på eller ryste enheden. da hårdhændet behandling kan ødelægge de interne kredsløb.
- Rengør aldrig enheden med stærke kemikalier, rengøringsmidler eller stærke opløsningsmidler.
- Mål ikke enheden. Malingen kan blokere de bevægelige dele og forhindre korrekt anvendelse af headsettet.
- Brug kun den antenne, udstyret leveres med, eller en anden godkendt antenne. Enheden kan blive beskadiget, hvis der anvendes en antenne, foretages ændringer eller tilsluttes ekstraustyr, som ikke er godkendt, og det kan være ulovligt i henhold til lovgivningen om radioudstyr.

Ovenstående anbefalinger gælder både for enheden, batteriet, opladeren og eventuelt ekstraustyr. Kontakt den nærmeste autoriserede servicetekniker, hvis der opstår problemer med nogen af delene. Personalet vil hjælpe dig og sørge for service, hvis det er nødvendigt.

20. Vigtige sikkerhedsoplysninger

Trafiksikkerhed

Brug aldrig en håndholdt enhed under kørsel. Læg aldrig enheden på passagersædet eller et andet sted, hvor den ikke er sikkert fastgjort ved sammenstød eller pludselige opbremsninger.

Trafiksikkerheden kommer altid først!

Driftsomgivelser

Overhold altid specielle regler for anvendelse af mobiltelefoner, og sluk altid enheden, hvor der er forbud mod anvendelse af telefoner eller spilleenheder, eller hvor brugen af den kan forårsage forstyrrelser eller være farligt.

Brug kun enheden i den normale position.

For at overholde kravene vedrørende radiobølger må der kun anvendes tilbehør, der er godkendt af Nokia. Når telefonen er tændt og bæres på kroppen, skal du altid bruge en bæretaske, der er godkendt af Nokia.

Dele af enheden er magnetiske. Metalliske materialer kan tiltrækkes af enheden, og personer med høreapparater bør ikke holde enheden mod det øre, hvor høreapparatet sidder. Sæt altid enheden fast i holderen, da metalliske materialer kan tiltrækkes af ørestykket. Sørg for, at kreditkort eller andre magnetiske lagringsmedier ikke er placeret i nærheden af enheden, da de oplysninger, der er lagret på dem, kan blive slettet.

Elektronisk udstyr

Det meste elektroniske udstyr er beskyttet mod radiosignaler. Det er dog ikke alt elektronisk udstyr, der er beskyttet mod radiosignaler fra trådløse enheder.

Pacemakere. Producenter af pacemakere anbefaler, at der er en afstand på mindst 20 cm mellem en håndholdt trådløs enhed og en pacemaker, så man undgår potentielle forstyrrelser af pacemakeren. Dette bekræftes af de undersøgelser, der er foretaget af Wireless Technology Research. Derfor skal personer, der har pacemaker, overholde følgende forholdsregler:

- Opbevar altid enheden mere end 20 cm fra pacemakeren, når enheden er tændt.
- Opbevar ikke enheden i en brystlomme.
- Hold telefonen ved øret i den side, der er modsat pacemakeren, for at mindske risikoen for potentielle forstyrrelser.
- Sluk straks enheden ved den mindste mistanke om, at enheden forstyrrer pacemakeren.

Høreapparater. Visse digitale trådløse enheder kan forstyrre nogle typer høreapparater. Kontakt evt. tjenesteudbyderen, hvis det er tilfældet.

Andet medicinsk udstyr. Anvendelse af radiotransmissionsudstyr, inkl. mobilenheder, kan virke forstyrrende på medicinsk udstyr, der ikke er tilstrækkeligt beskyttet. Kontakt en læge eller producenten af det

medicinske udstyr for at få at vide, om udstyret er tilstrækkeligt beskyttet mod eksterne radiosignaler, eller hvis du har andre spørgsmål. Sluk enheden på hospitaler og plejehospitaler, hvor det er påbudt ved skiltning. På hospitaler og plejehospitaler anvendes der muligvis medicinsk udstyr, som kan forstyrres af eksterne radiosignaler.

Biler. Radiosignaler kan forårsage fejl ved elektroniske systemer, der ikke er installeret korrekt eller ikke er tilstrækkeligt beskyttede (f.eks. brændstofindsprøjtningssystemer, elektroniske blokeringsfri bremsesystemer, elektroniske fartpilotsystemer og elektroniske airbag-systemer). Kontakt evt. producenten eller bilforhandleren. Du skal også kontakte forhandleren af evt. ekstraudstyr, der er monteret i bilen.

Overholdelse af reglerne. Sluk altid enheden, hvor det er påbudt ved skiltning.

Sikkerhedsoplysninger om videospil

Om anfald på grund af lysfølsomhed. En meget lille andel mennesker kan få anfald, når de udsættes for visse visuelle påvirkninger, herunder blinkende lys eller mønstre, der kan forekomme i videospil. Også mennesker, som ikke før har haft anfald eller epilepsi, kan uden at vide det have en lidelse, der kan give epileptiske anfald på grund af lysfølsomhed, når de ser videospil. Disse anfald kan give sig udslag i forskellige symptomer, såsom svimmelhed, synsforstyrrelser, trækninger ved øjnene eller i ansigtet, spjættende eller rystende arme eller ben, desorientering, forvirring eller kortvarig tab af bevidsthed. Anfaldene kan også forårsage bevidstløshed eller krampes, der kan bewirke, at personen kommer til skade ved at falde eller ramme genstande i nærheden.

Hold straks op med at spille og søg læge, hvis du oplever et eller flere af disse symptomer. Voksne, som giver teenagere (eller børn) lov til at spille videospil, skal holde øje med eller spørge deres børn om disse symptomer, da de er mere udsatte end voksne, når det drejer sig om denne type anfald. Man kan mindske risikoen for epileptiske anfald på grund af lysfølsomhed ved at spille i et godt oplyst rum og ved at undgå at spille, når man er døsigt eller træt. Hvis du eller nogen i din familie før har oplevet anfald eller har epilepsi, skal I søge læge, før I spiller.

Spil sikkert Tag en pause mindst hver halve time. Hold straks op med at spille, hvis du begynder at føle dig træt, eller hvis du oplever ubehag eller smerter i hænder og/eller arme. Søg læge, hvis det ikke går over. Vibrationer kan forværre skaderne. Lad være med at slå vibrationsfunktionen til, hvis du har problemer med knogler eller led i fingre, hænder, håndled eller arme.

Områder med brand- og eksplosionsfare

Sluk enheden i områder med brand- og eksplosionsfare, og følg alle regler og regulativer. Eventuelle gasarter i luften kan antændes af en gnist, så der opstår en livsfarlig brand eller eksplosion.

Brugeren opfordres til at slukke enheden under ophold på tankstationer. Brugeren skal altid overholde reglerne for anvendelse af radioudstyr ved brændstofddepoter (brændstoftagere og distributionsområder), kemiske virksomheder og sprængningsområder.

Der er ofte opsat advarselsskilte i områder med eksplosions- og brandfare, men det er ikke altid tilfældet. Det kan f.eks. være på bildækket på færger, i nærheden af kemikaliedepoter

og transportfaciliteter til kemikalier, på og i nærheden af gasdrevne maskiner, i områder, hvor luften indeholder kemikalier eller forskellige partikler, herunder korn, støv og metalstøv, og andre steder, hvor det normalt tilrådes at slukke bilmotoren.

Biler

Enheden må kun installeres i en bil og vedligeholdes af professionelt personale. Forkert installation eller vedligeholdelse kan være farligt og kan medføre, at eventuelle garantier på udstyret bortfalder.

Kontrollér regelmæssigt, om det trådløse udstyr i bilen er monteret og virker korrekt.

Opbevar og transportér ikke letantændelige væsker, gasarter og eksplosive materialer i samme rum som enheden, dens tilbehør og øvrige ekstraudstyr.

I biler, der er udstyret med airbag, pustes airbaggen op med stor kraft. Anbring ingen genstande (herunder fastmonteret og trådløst udstyr) i området lige over en airbag eller i det område, hvor en airbag bliver pustet op. Hvis trådløst udstyr ikke installeres korrekt i bilen, kan der opstå livsfare i situationer, hvor en airbag pustes op.

Det er ikke tilladt at bruge enheden om bord på fly. Sluk altid enheden, inden du går om bord i et fly. Anvendelse af trådløse enheder i fly kan være farligt for betjeningen af flyets instrumenter, give anledning til forstyrrelser af mobilnettet og være ulovligt.

Overtrædelse af disse regler kan medføre midlertidig eller permanent fratagelse af retten til benyttelse af telefontjenester og/eller få juridiske konsekvenser.



Nødopkald



VIGTIGT! Som alle andre trådløse telefoner virker denne enhed ved hjælp af mobiltelefonnettet og det faste telefonnet samt ved hjælp af radiosignaler og brugerdefinerede funktioner. Af denne grund kan forbindelse og dækning under alle forhold ikke garanteres. Du bør derfor aldrig udelukkende benytte en trådløs telefon til vigtig kommunikation (f.eks. nødopkald).

I nogle trådløse netværk kan der muligvis ikke foretages nødopkald, mens visse netværkstjenester og telefonfunktioner er i brug. Kontakt tjenesteudbyderen for at få flere oplysninger.

Sådan foretager du et nødopkald:

- 1 Tænd enheden, hvis den ikke allerede er tændt. Kontrollér, at signalet er tilstrækkeligt stærkt.
Nogle netværk forudsætter, at enheden er udstyret med et gyldigt SIM-kort, som er indsat korrekt.
- 2 Tryk på  det antal gange, der skal til for at rydde displayet og klargøre telefonen til opkald (f.eks. for at afslutte et opkald, for at afslutte en menu osv.).
- 3 Tast det aktuelle alarmnummer (f.eks. 112 eller et andet officielt alarmnummer). Alarmnumre kan variere fra sted til sted.
- 4 Tryk på 

Nogle funktioner skal muligvis deaktiveres, før du kan foretage et nødopkald. Se i denne vejledning, eller kontakt den lokale tjenesteudbyder.

Når du foretager et nødopkald, skal du huske at give så præcise oplysninger som muligt. Husk, at den trådløse enhed måske er

den eneste kommunikationsmulighed på ulykkesstedet – afslut ikke opkaldet, før alarmcentralen afslutter samtalen.



ADVARSEL! I profilen Offline kan du ikke foretage opkald, heller ikke alarmopkald, eller anvende andre funktioner, der kræver netværksdækning.

Oplysninger om certificering (SAR)

DENNE TELEFONMODEL LEVER OP TIL EU's KRAV VEDRØRENDE RADIOBØLGER.

Enheden er en radiosender og -modtager. Den er konstrueret og produceret, så den overholder de grænser for radiofrekvensenergi, der anbefales af Rådet for den europæiske union. Disse grænser er en del af et sæt omfattende retningslinjer, og angiver de tilladte radiofrekvensenerginiveauer for den almene befolkning. Retningslinjerne er udviklet af uafhængige videnskabelige organisationer gennem grundig og regelmæssig evaluering af videnskabelige studier. Grænserne har en stor sikkerhedsmargin, som har til hensigt at sikre alle personers sikkerhed, uanset alder og helbredtilstand.

Eksponeringsstandarden for mobiltelefoner anvender en måleenhed, der kaldes SAR (Specific Absorption Rate). Den SAR-grænse, som Rådet for den europæiske union anbefaler, er 2,0W/kg. * Test for SAR udføres med enhedens standardpositioner, hvor enheden sender med den højeste certificerede effekt på alle testede frekvensbånd. Selvom SAR fastsættes ved den højeste certificerede effekt, kan telefonens faktiske SAR-niveau, når den er i brug, godt være et stykke

under maksimumværdien. Det skyldes, at enheden er konstrueret til at fungere på flere effektive niveauer, således at der kun anvendes den effekt, der er nødvendig for at få forbindelse med netværket. Generelt er den afgivne effekt lavere, jo tættere man befinder sig på en antennemast.

Inden en telefonmodel kan sælges på markedet, skal der foreligge dokumentation for overensstemmelse med EU's R&TTE-direktiv. En vigtig bestemmelse i dette direktiv er beskyttelse af brugerens og andre personers helbred og sikkerhed. Den højeste SAR-værdi for denne model, da den blev testet for overholdelse af standarden, var 0,37 W/kg. Selvom der kan være forskelle mellem SAR-niveauerne for forskellige telefoner og ved forskellige positioner, overholder de alle EU's krav vedrørende radiobølger.

Dette produkt lever op til reglerne vedrørende radiosignaler, såfremt det bruges i normal position i nærheden af øret eller placeres mindst 1,5 fra kroppen. Hvis produktet betjenes, mens det befinder sig i en bæretaske, bælteclips eller holder, må denne ikke indeholde metalliske genstande, og produktet skal være placeret mindst 1,5 fra kroppen.

SAR-grænsen for befolkningens brug af mobiltelefoner er 2,0 watt pr. kilogram (W/kg) i gennemsnit over ti gram kropsvæv. Grænsen har en stor sikkerhedsmargin, således at befolkningen beskyttes bedre, og der tages højde for unøjagtigheder i målingerne. SAR-værdier kan variere, afhængigt af nationale krav og netværksbåndet. Oplysninger om SAR i andre områder findes under produktoplysninger på www.nokia.com.

Indeks

A

Adgangskode
 Hukommelseskort 27
Adgangskoder 48
Adgangspunkter 43
 Indstillinger 45
 indstillinger, avancerede 47
adgangspunkter, ordlisteforklaring 43
 tjenesteudbydere,
 ordlisteforklaring 43
afbryde forbindelse
 Bluetooth 125
aflytte beskeder 18
afspiller, musik 31
Afspilning af video 66
afvise opkald 19
aktivere højttaler
alarm 103
 udsæt 104
animationer 61
automatisk svar 52

B

Baggrundsbillede
 Se *Indstillinger, Generelt*
batteriopløsninger 132
begrænsede numre 50

Beskeder

beskeder på SIM-kort 87
gemme grafik fra grafikbeskeder 62
grafikbeskeder 75
hovedvisning 69
Indbakke 79
Indstillinger 88
indstillinger for mappen Sendt 92
leveringsrapporter 70
Mine mapper 83
MMS-beskeder 76
skrive e-mail 78
skrive tekst 71
SMS-beskeder 75
Udbakke 87
besvare et opkald 19
 automatisk 52
Billeder 60
 flytte fokus 61
 formater 62
 Fuld skærm 61
 Føje til et kontaktkort 54
 få vist billeddetaljer 62
 mappe til grafikbeskeder 62
 organisere 62
 rotere 61

tastaturgenveje ved
 billedvisning 61

zoom 61

billeder

få vist 60

binding, ordlisteforklaring 123

Bluetooth 120

adgangskode,
 ordlisteforklaring 123

afbryde forbindelse 125

anmodninger om binding 123

anmodninger om forbindelse 123

annullere binding 124

binding 123

entydig enhedsadresse 122

fabriksindstillet adgangskode 123

forbindelsesstatusindikatorer 123

ikoner for enheder 123

Indstillinger 121

kaldenavne til forbundne

enheder 124

modtage data 125

sende data 122

bogmærke, ordlisteforklaring 109

Browser

Browseradgangspunkter, se
 adgangspunkter

browser
 Tjenestebeskeder 82
 tjenestebeskedindstillinger 92
bruge radioen 35

C

cache, ordlisteforklaring 112
 tømme 112
cd-rom 125
Cell broadcast-beskeder 87
celleinformation 52
certifikater 50
 Tillidsindstillinger 51

D

dataforbindelser
 indikatorer 9
dataimport
 Kontakter 99
dato, indstillinger 48
Delt hukommelse 15
DNS, Domain Name Service,
 ordlisteforklaring 47
DTMF-toner, ordlisteforklaring 20

E

ekstraudstyr
 Indstillinger 52
e-mail 78
 fjernpostkasse 83
 gemme vedhæftede filer 86
 hente fra postkassen 84

Indstillinger 91
 offline 84
 online 83
 slette 86
 Vedhæftede filer 85
 åbne 85
enhedskonvertering 102

F

fejlfinding 128
filformater
 .AAC 38
 JAD og JAR 117
 M3U 38
 MP3 38
 RealOne Player 65
 SIS-fil 117
fjerne software 119
fjernpostkasse 83
 afbryde forbindelse 85
Fjernsynkronisering 126
forbindelser til en computer 125
forbindelsesindikatorer
 Bluetooth 123
 dataforbindelser 9
Forbindelsesindstillinger 43
Foretrukne
 tilføje en genvej 100
forudbetalt SIM-kort 23
få vist
 Billeder 60

GIF-animationer 61

G

genveje
 i Billeder 61
 i Foretrukne 100
GIF-animationer 61
GPRS
 Se *pakke*data

H

headset 14
HSCSD
 Se *højhastighedsdata*
Hukommelseskort 25
 Adgangskode 27
 Forbrug 28
 Formater 27
 Gendan 27
 låse op 27
 Sikkerhedskopiere 27
 Videoklip 25
Hurtigkald 57
 ringe op 18
højhastighedsdata,
 ordlisteforklaring 43
Højttaler 13
 aktivere 13, 14
 deaktivere 14
håndfri
 Se *Højttaler*

I

Ikke nok ledig hukommelse
 fejlfinding 128
 vise hukommelsesforbrug 28, 119
inaktiv tilstand
 Se *Standbytilstand*
indgående opkald 22
indikatorer 9
 dataforbindelser 9
indstille en radiokanal 34
Indstillinger
 Adgangskoder 48
 begrænsede numre 50
 Beskeder 88
 Beskeder, mappen Sendt 92
 Bluetooth 121
 browser-tjenestebeskeder 92
 certifikater 50
 dato og tid 48
 ekstraudstyr 52
 e-mail 91
 enhedsindstillinger 40
 forbindelse 43
 info-tjeneste 92
 Kalender 99
 lyde 93, 95
 låsekode 49
 Normal 40
 omstilling 21
 opkald 24

opkaldsspærring 51
PIN-kode 48
programmer (Java™) 116
RealOne Player 67
sikkerhed 48
skærm 41
SMS-beskeder 88
Ur 103

indsætte
 tekst 74
info-tjeneste 87
installere software 117
intelligent tekstindtastning 72
 deaktivere 73
 gode råd 73

Internetadgangspunkter (IAP)
 Se *adgangspunkter*
IP-adresse, ordlisteforklaring 47
ISDN, ordlisteforklaring 46

J

JAD- og JAR-filer 117

Java

 se *Programmer*.

K

Kalender 96
 afbryde alarmer 99
 alarm 99
 Fjernsynkronisering 126
 Indstillinger 99
 indtastningsfelter i Kalender 97

 sende poster 99
 slette mange poster samtidig 128
 symboler 98
 visninger 97

Komponist 104
 justere lydstyrke 104
 justere tempo 104
 lytte til toner 104
 ændre toneformat 105

konferenceopkald 18

Kontakter

 dataimport 99
kontaktgrupper 58
 fjerne medlemmer 59
 tilføj mange medlemmer
 samtidigt 58
 tilføj ringetoner 57

kontaktkort

 aflytte talebeskeder 57
 fjerne ringetoner 57
 Fjernsynkronisering 126
 gemme DTMF-toner 20
 indsætte billeder 54
 slette stemmekoder 57
 stemme-koder 55
 tildele hurtigkaldsnumre 57
 tildele standardnumre
 og -adresser 55
 tilføj stemmekoder 56
 tilknytte ringetoner 57

ændre stemmekoder 57
Konvertering 102
 konvertere enheder 102
 konvertere valuta 102
 omdøbe valutaer 103
 tilføje valutakurser 103
kopiere
 kkontakter mellem SIM-kortet og
 spilkonsollens hukommelse 53
 tekst 74
køre i baggrunden 63
L
leveringsrapporter 70
lyde 93
 fjerne en personlig ringetone 57
lydfiler
 Se *Mediefiler*
lytte til musik 32
lytte til radioen 33
låsekode 49
M
Maks. opkaldspris
 fastsat af en tjenesteudbyder 23
 nulstille tælleren 23
maksimale opkaldspriser 23
mapper, oprette, organisere elementer
 i mapper 12
mediefiler
 afspilning 66
 filformater 65

 ordlisteforklaring 65
Menu 10
 Menutast 10
 ændre hovedmenuen 10
Mine mapper 83
miniaturebilleder
 i et kontaktkort 54
MMS-beskeder 76
afspille lyd 81
få vist 80
genafspille lyde 81
oprette 77
modem
 Brug af spilconsollen
 som modem 125
modtage
 data via Bluetooth 125
 *Ringetoner, operatørlogoer og
 indstillinger, se under Smart-
 beskeder*
Musik 31
 optage 33
Musikafspiller 31
musikfiler
 Se *Mediefiler*
N
Nokia Audio Manager 35
Noter 103
nødopkald 136

O
offline 84
omkostninger
 pakke data 44
omstille opkald 19
online 83
Online Hjælp 11
Opgaver 101
opkald 21
 afvise 19
 besvare 19
 bruge biblioteket Kontakter 17
 filtrere 24
 Hurtigkald 18
 indstillinger 24, 42
 indstillinger for omstilling 21
 internationale 17
 konferenceopkald 18
 maksimal pris 23
 modtaget 22
 omstille opkald 19
 overføre 20
 rydde indholdet 24
 Seneste opkald 21
 takstenheder 23
 ubesvaret 22
 udgående 22
 valg under et opkald 20
 varighed 22

Opkaldsinfo
 Se *Log*
opkaldsspærring 51
oprette
 kontaktkort 53
optage fra eksternt udstyr 33
optage radio 35
optage stemmekoder 56
Optager 105
Optager, optage lyde 105
organisere
 Menu 10
overføre musikfiler
 Se *Nokia Audio Manager*
overføre opkald 20
Overførsel 111

P

pakke data 44
 data tæller 24
 forbindelsestimer 24
 Indstillinger 47
 ordlisteforklaring 44
 priser 44
Pauseskærm
 Indstillinger 41
pc
 oprette forbindelse 125
PIN-kode 48
 ophæve spærring 48
postkasse 83

afbryde forbindelse 85
priser for pakke data 44
profilen Offline 94
Profiler 93
 Indstillinger 93, 95
 omdøbe 94
Programmer 114
 fjerne et Java-program 116
 installere et Java-program 115
 Java-programindstillinger 116
 åbne et Java-program 116

R

Radio 33
rapporter 70
RealOne Player 65
 filformater 65
 Media Guide 66
 regulere lydstyrke 67
 Streaming 66
redigere
 kalenderposter 96
 kontaktkort 54
 tekst 71
redigere tjenestekommandoer 88
Regnemaskine 101
regulere lydstyrke 13
 under et opkald 17
ringe op 17
 med en stemmekode 56
ringetoner 93

afbryde 19
Indstillinger 93, 95
modtage i en smart-besked 81
tilføje en personlig ringetone 57

rydde

opkald 24
opkaldspristællere 23
seneste opkald 22

rydde hukommelsen

kalenderposter 128
logoplysninger 128

S

sende

data via Bluetooth 122
kalenderposter 99
kontaktkort, visitkort 58
mediefiler 67
Videoklip 67

seneste opkald 21

indgående opkald 22
Maks. opkaldspris 23
opkaldsprisenheder 23
Opkaldspriser 22
Opkaldsvarighed 22
rydde opkaldsliste 22
ubesvarede opkald 22
udgående opkald 22

sikkerhed

Adgangskoder 48
Indstillinger 48

- sikkerhedscertifikater 50
- sikkerhedsoplysninger
 - biler 136
 - driftsomgivelser 134
 - elektronisk udstyr 134
 - nødopkald 136
 - områder med brand- og eksplosionsfare 135
 - trafiksikkerhed 134
 - Vedligeholdelse 133
 - videospil 135
- SIM-kort
 - Beskeder 87
 - kopiere navne og numre 53
 - navne og numre 25
 - vise beskeder på SIM 24
- SIS-fil 117
- skifte mellem programmer 11
- skrive 71
 - intelligent tekstindtastning 72
 - intelligent tekstindtastning, deaktivere 73
 - traditionel tekstindtastning 71
- Skærbillede 63
- skærmindstillinger 41
- slette
 - kalenderposter 97
 - kontaktkort 54
- smart-beskeder
 - modtage 81

- sende 75
- SMS-beskeder 75
 - skrive og sende 75
- SMS-tjenestecentral
 - tilføje en ny 89
- software
 - fjerne 119
 - installere 117
 - overføre en .SIS-fil til spilkonsollen 118
- Spil 29
- spil for flere spillere 30
- sprog
 - til at skrive 40
- spærre opkald 51
- standbytilstand 8
 - indikatorer 9
 - Indstillinger 41
- Start af et spil 29
- starte et spil for flere spillere 30
- starte et spil for to spillere 29
- stemmekoder 55
 - lytte til 57
 - ordlisteforklaring 53
 - ringe op 56
 - slette 57
 - tilføje 56
 - ændre 57
- stoppe
 - alarm 104

- kalenderalarm 99
- Streaming
 - ordlisteforklaring 66
- symboler for
 - kalenderposter 98
- SyncML
 - Se *Fjernsynkronisering*
- Synkronisering
 - Se *Fjernsynkronisering*.
- søgefelt 13
- T**
 - talebeskeder 18
 - taleopkald 55
 - tekstindtastning 71
 - tekstskabeloner 83
 - Telefonbog
 - se *Kontakter*
 - telefonsvarer 18
 - omstille til telefonsvarer 21
 - ændre nummeret 18
 - tid, indstillinger 48
 - Tjenester
 - afslutte forbindelser 112
 - oprette forbindelse 108
 - søge 110
 - toner 93
 - traditionel tekstindtastning 71
- U**
 - ubesvarede opkald 22
 - Udbakke 87

udgående opkald 22

udklippe

tekst 74

udsæt 104

Ur 103

alarm 103

Indstillinger 103

USSD-kommandoer 88

V

vCard-format 58

Vedhæftede filer

få vist 85

hente 85

Videoafspiller

Se *RealOne Player*

videoklip

Se *Mediefiler*

visitkort, ordlisteforklaring 58

sende 58

Værktøjer

Se kapitlet *Styring – installation af programmer og software*

W

WAP

ikoner 109

tømme af

browserhukommelsen 112

X

XHTML, ordlisteforklaring 107

XHTML-browser 107

Z

zoome 61

Æ

Ændring af indstillingerne 63